

THE PERFECT GENERAL



UBI SOFT
Entertainment Software



UBI SOFT
präsentiert

THE PERFECT GENERAL

von QQP und White Wolf

Scanned

by

Thalion

The Perfect General™

Software © Copyright 1991 White Wolf Productions, Inc.
Alle Rechte vorbehalten

Benutzerhandbuch © Copyright 1991
Quantum Quality Productions Inc.™
Alle Rechte vorbehalten

The perfect General™, Name und Gebrauchster, 1991 durch QQP™
eingetragenes Warenzeichen

Der Käufer darf von diesem Programm für seinen Gebrauch Doppel herstellen.
Jedes weiterkopieren oder weitverbreiten der Software ist ohne Zustimmung des
Urhebers verboten. Davon ausgenommen sind Zitate in Presseberichten.

The Perfect General ist nur urheberrechtlich, nicht gegen Kopieren, geschützt. Wir
bitten Sie The Perfect General so zu behandeln als sei es ein Buch. D.h. sie können
ihn weitergeben oder jemandem ausleihen solange sie die Gewißheit haben daß es
davon gleichzeitig kein weiteres Exemplar gibt.

INHALT

EINFÜHRUNG	5
DAS SPIEL	5
SINN UND ZWECK DES SPIELS	6
INSTALLATION	7
KURZÜBERSICHT	7
BENUTZEROBERFLÄCHE	12
Bildschirmtafel	12
Dialogbox	12
Menüs	12
Schieberegler	13
SPIELREGELN	13
Seitenwahl	13
Kaufpunkte	14
Siegpunkte	14
Verstärkungspunkte	14
Neutrale Länder	14
Wendesequenz	15
Beschreibung der Einheiten	16
Gelände	18
SPIELFORTGANG	20
TRANSPORT	21
KAMPF	22
Direktfeuer	22
Indirektes (Artillerie-) Feuer	22
Nahkampf	24
SICHTEN UND TARNEN	26
HINTERHALT	26
BILDSCHIRMAUFBAU	27
Installationsbildschirm	27
Szenarioauswahl	28
Auswahl der Einheiten	31
Aufstellung der Einheiten	33
Schlachtfeld	34

MENÜS	36
SPIELSTÄNDE SPEICHERN UND LADEN	43
DAS EINSTELLEN DER HARDWARE	45
Zwei Spieler mit einem Computer	45
SPIELEN MIT MODEM	46
Einleitung	46
Einstellung	47
Der Spielbeginn bei Modemspiel	50
Speichern und Modemspiel	54
ALLGEMEINE STRATEGIE UND TAKTIKEN	54
ANHANG	
A: BESCHREIBUNG DER SZENARIEN UND KARTEN	56
B: WERTETAFELN FÜR DIE EINHEITEN	62
C: VERZEICHNIS DER KURZKOMMANDOS (Hot Keys)	63
D: BIOGRAPHIEN	64
URHEBER	68

THE PERFECT GENERAL

EINFÜHRUNG

The Perfect General geht auf eine Reihe von Turnieren zurück die zwölf Jahre lang wöchentlich stattfanden. Bruce Williams Zaccagnino hatte als erster die Idee. Er sollte ein leicht erlernbares Spiel sein das sich auch tieferen Überlegungen nicht verschließt. In dieser langen Zeit von Wettkämpfen ist ein hochentwickeltes Spiel entstanden das viel Spaß macht.

Die Aufgabe, daraus ein Computerspiel zu schaffen, wurde der White Wolf Productions und dem Entwicklungsteam Bob Rakosky und Mark Baldwin übertragen. Das Ergebnis ihrer Anstrengungen ist das unter der Bezeichnung «The Perfect General» vorliegende Spiel. Bob und Mark haben seinen Geist und seine Ausstrahlungskraft bis ins kleinste Detail eingebracht.

Das Spiel benützt sehr einfache Kampfmittel mit deutlichen Formen und Eigenschaften. Dazu gehört eine reiche Auswahl an herausfordernden Situationen, von der einfachsten bis zu der komplizierteren. Jedes Szenario erlaubt eine Wahl unter unglaublich vielen strategischen und taktischen Entscheidungen. Es entstehen bei jedem neuen Spiel buchstäblich tausende von unbekannten Situationen. Eine einzige RICHTIGE Strategie gibt es nicht.

Nun aber ran und erleben auch Sie den Spaß den unsere Spieler bei den Turnieren hatten !

DAS SPIEL

Grundlage des Spiels ist das Duell. Der Computer kann dabei die Rolle des Gegners übernehmen. Am Anfang eines jeden Spiels wählt der Spieler die Einheiten aus. Alle haben ihren Preis und bestimmte Eigenschaften. Dazwischen besteht eine direkte Beziehung. Ein Spieler kann in einigen Situationen zusätzlich Verstärkungen kaufen.

Das Schlachtfeld befindet sich in einem Rechteck das auf einem sechseckigen Netz liegt. Das Spielsystem hat dieses Netz für die Berechnung von Entfernungen bei Feuerreichweiten und der Bewegungsautonomie für jede Einheit nötig. Kampf, Sichtbarkeit und Bewegung werden auch durch die Art des Geländes beeinflusst.

Ein Spiel besteht aus einer vorgegebenen Anzahl von Runden, dabei muß ein bestimmte Folge eingehalten werden. Angreifer und Verteidiger treten in jeder Phase abwechselnd in Aktion.

Pro Runde darf jede Einheit ein Mal schießen und sich fortbewegen. Die Entfernung welche eine bestimmte Einheit dabei zurücklegen darf schwankt. Alles hängt von

der Art der Einheit, der Bodenbeschaffenheit und den Wetterverhältnissen ab. Die Feuerreichweite und der Zerstörungsgrad hängen von den benützten Waffen, der Art des Ziels und der Bodenbeschaffenheit ab.

Die mitgelieferten Situationen gehen vom Kampf der Infanterie gegen Infanterie zur Eroberung großer Inselgebiete. Es gibt auch so unterschiedliche Szenarien wie Auseinandersetzungen in Wüsten oder dichtbewaldeten Gegenden.

Dieses Spiels bietet vielfältige Herausforderungen. Es kommt zuerst auf die Auswahl der Einheiten und ihre strategische Verteilung an. Der gemeinsame Einsatz aller Einheiten ist die beste Taktik als Antwort auf die gegnerische Bedrohung. Die zweite Herausforderung ist die Beherrschung und Handhabung der Szenarien. Es gilt sowohl als Angreifer als auch Verteidiger die besten Entscheidungen zu treffen. Sie müssen genau hinsehen: Welcher Strand ist für eine Landung am günstigsten? Wie kommt man am ehesten über einen Fluß oder kann man eine wichtige Stadt nehmen und halten? Wie können Sie die feindlichen Signalanlagen auf einem Hügel des Gegners außer Gefecht setzen?

SINN UND ZWECK DES SPIELS

Wie in vielen kriegesischen Konflikten ist ihr Ziel die Eroberung gegnerischen Terrains. Das wird in diesem Spiel daran gemessen wie viele Städte Sie nehmen und halten können. Normalerweise hat eine Stadt in jedem Szenario ihren Punktwert. Am Schluß werden die gewonnenen Punkte zusammengerechnet.

Sie können jedes Szenario entweder als Angreifer oder als Verteidiger spielen. Jedoch können Sie währenddessen nicht die Seite wechseln. Die wahre Spielstärke mißt sich in einem vollen Spiel. Es besteht aus Hin- und Rückspiel mit jeweils demselben Szenario. Zuerst spielen Sie als Angreifer, dann kommt noch ein Spiel mit ihnen in der Rolle des Verteidigers. Dies erlaubt eine gerechte Beurteilung ihrer spielerischen Fähigkeiten.

Zusätzlich zu einem Spiel als Angreifer, Verteidiger oder einer vollen Partie können Sie auch die Spielregeln festsetzen. Sie können wählen ob ihr Beschuß eine feindliche Einheit beschädigt oder zerstört wenn sie getroffen wird (« Zerstört » oder « Beschädigt »-Regeln). Sie können auch festlegen ob ein Schuß, den Sie auf eine feindliche Einheit abfeuern sein Ziel immer trifft oder ob er sie auch knapp verfehlen kann (« Volltreffer » und « Streifschuß »-Regeln).

Jedes einzelne Szenario ermöglicht tausende von Strategien. Je nachdem, welche Einheiten sie auswählen und wo Sie sie einsetzen, wird das gleiche Szenario ein völlig verschiedenes Spiel bringen.

So einfach dieses Spiel ist, es entstehen doch die meisten strategischen und taktischen Situationen wie in einem echten Konflikt.

INSTALLATION

The Perfect General ist in einem gepreßten Format auf der Diskette. Folglich kann man nicht direkt mit der Diskette des Herstellers spielen. Zuerst müssen Sie das Spiel installieren. Sie können es entweder auf einzelne Disketten oder auf eine Festplatte übertragen.

Bitte beachten Sie die folgenden Anweisungen die jeweils für ihr Material gelten.

Ihr « Perfekter General » Sicherung

Um ihren « Perfekten General » gegen unbefugten Gebrauch zu sichern wurde er mit einer Sicherung versehen. Sie erscheint sobald Sie eine Option auf dem Eingangsbildschirm wählen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und geben Sie wie verlangt ein bestimmtes Wort auf dem Bildschirm ein.

KURZÜBERSICHT

Wenn Sie es nicht schon getan haben, stellen Sie ihren Hardware richtig ein und aktivieren Sie das Spiel.

Wählen Sie im Startmenü die **Option NEW GAME - ONE COMPUTER** (Neues Spiel - ein Computer). Klicken Sie darauf mit dem linken Mausteil oder drücken Sie die « O »-Taste.

An dieser Stelle beginnt eine Sicherheitsüberprüfung. Geben Sie das Wort ein welches Sie aus dem Handbuch erfahren, dann machen wir weiter. Am nächsten Bildschirm wählen Sie die Szenarien aus.

Sie sehen die verschiedenen Szenarien über welche Sie verfügen. Jetzt müssen wir das Spiel aussuchen welches wir haben wollen. **Wählen Sie das Szenario mit dem Titel « Einfacher Konflikt »**. Beachten Sie den Positionsanzeiger und klicken mit dem linken Mausteil um dieses Szenario auszuwählen. Wenn Sie die Tastatur gebrauchen, benützen Sie bitte den « Pfeil-nach-Unten » und die « Pfeil-nach-Oben »-Tasten um die Artikel in hervorgehobene Schrift zu setzen.

Wählen Sie die Tafel auf welcher LONG DESCRIPTION (Ausführliche Beschreibung) steht. Positionsanzeiger auf die Tafel führen oder auf die « L »-Taste drücken. Dies wird Ihnen eine kurze Übersicht über das Szenario geben welches Sie spielen werden. Lesen Sie die Beschreibung und wählen Sie dann « ENDE » um zum Bildschirm zurückzukehren auf dem Sie die Szenarios auswählen.

Anschließend wählen Sie die SHOW MAP (Kartenansicht) und die Feldkarte welche das ganze Schlachtfeld zeigt erscheint. Um wieder aus diesem Menü zu kommen genügt es irgendeine Taste zu drücken oder mit der Maus zu klicken.

Wählen Sie die SCENARIO RULES (Szenario-Spielregeln) - und die Optionen für die Spielregeln werden erscheinen. Die Bedienungsanleitung wird diese Optionen später erklären. Wählen Sie dieses Mal die Option « SPIELER NO. 1-ANGREIFER »

und « BESCHÄDIGEN ». Lassen Sie alles andere so eingestellt wie es ist. Weiter unten am Bildschirmrand wählen Sie « EINSATZ ». Sie kehren nun wieder zurück zum Bildschirm der Szenarioauswahl.

Wählen Sie jetzt die Tafel PLAY THIS SCENARIO (Szenario Spielen) (« P »-Taste). Dies wird das « SPIELTYP » Menü auslösen. Wählen Sie « EINZELSPIEL ».

Das Spiel verlangt jetzt Ihren Namen. Geben Sie einen beliebigen Namen an und drücken Sie auf EINGABE.

Danach fragt Sie das Spiel nach dem Niveau welches Sie ihrem Gegenspieler Computer geben wollen. Für diese kurze Durchsicht wählen Sie bitte den niedrigsten Schwierigkeitsgrad, « NIVEAU 1 ». Der Name Ihres werten Gegners erscheint. Wählen Sie OK um weiterzumachen.

Als nächstes erscheint der Bildschirm auf dem Sie die Einheiten wählen.

Der Bildschirm zeigt die Namen der verfügbaren Einheiten, Kosten und Anzahl eines jeden Typs den Sie kaufen werden ebenfalls gezeigt. Falls Sie die Tasten benützen gebrauchen Sie die « Pfeil nach Oben »- und die « Pfeil nach Unten »-Tasten um eine Einheit auszuwählen. Die Einheit welche Sie gerade bestimmen sehen sie in einer hineingerückten Tafel. Die Links- und Rechts-Pfeiltasten erhöhen oder vermindern die Anzahl der gekauften Einheiten. Wenn Sie die Maus benützen können Sie auf die Namen der Einheiten klicken um auszuwählen. Benützen Sie das linke Mausteil um die gewählte Anzahl zu erhöhen oder zu vermindern. Auf diese Art und Weise wählen Sie ihren Einheiten.

Nachdem Sie die Einheiten ausgewählt haben, wählen Sie jetzt DONE (ERLEDIGT).

Sie stellen jetzt die Einheiten, die Sie gerade gekauft haben, auf das Schlachtfeld.

Für das Aufstellen einer Einheit wählen Sie eine Stelle innerhalb ihres Ausgangsbereiches. Dies geschieht mit der Maus indem Sie mit dem linken Mausteil auf der gewünschten Stelle klicken. Auf der Tastatur bewegen Sie mit den Pfeiltasten den Positionsanzeiger und drücken auf Eingabe. Das bewegt die Einheit (ihr Typ erscheint in hervorgehobener Schrift in der unteren rechten Ecke) auf das Spielfeld. Ihre Ausgangsbasis ist beliebig südlich der roten Linie des Spielfeldes.

Sie können jetzt eine andere Einheit zum Aufstellen auswählen. In der unteren rechten Seite des Bildschirms befindet sich die Reserve der aufzustellenden Einheiten. Klicken Sie mit dem linken Mausteil auf den gewünschten Typ. Mit der Tastatur wählen Sie den « Next Unit Type » (Nächsten Typ) aus dem vorangegangenen Menü. Denken Sie daran daß F1 Ihnen das Menü zeigt falls Sie es brauchen. Genauso hat der « Next Unit Type » (Nächste Typ) eine entsprechende schnelle Zugriffstaste, die N-Taste.

Wählen Sie einfach dieselbe Einheiten nochmals falls Sie wünschen, eine bereits aufgestellte Einheit woanders hinzuschicken. Die Einheit wird in das Reservequartier zurückkehren und ihr Aufstellungsgebiet räumen.

Nachdem wir dieses letzte Element aufgestellt haben erscheint eine Dialogbox... 'Alle ihre Einheiten sind aufgestellt'. Wählen Sie YES um weitermachen zu können. Es dauert nicht lange, dann hat Ihr Gegner der Computer seine Einheiten aufgestellt.

Jetzt ist es Zeit, daß die Schlacht beginnt !

In der ersten Phase des Spiels geht es um den Einsatz der Beweglichen Artillerie (Mobile Artillery Plot). Nachdem beide Befehlshaber ihre Kanonen ausgerichtet haben erleben Sie in der nächsten Phase das Ausführen des Feuerns.

Wählen Sie ein Ziel aus. Mit der Maus markieren Sie und klicken mit dem linken Mausteil. Andernfalls bewegen Sie den Zielanzeiger mit den Tasten und drücken auf die EINGABE-Taste. Das Ziel könnte eine andere feindliche Einheit sein, eine Stadt oder Wälder die einen Hinterhalt bergen, oder vielleicht eine Brücke die Sie zerstören möchten um die Bewegungen des Feindes zu verhindern. Während dieser Phase des Spiels wird die Karte an manchen Stellen schattiert. Diese Schattierungen zeigen die Bereiche welche Sie nicht treffen können.

Die Regeln für indirektes Feuer sind einfach. Eine Stelle auf der Karte muß sich in Reichweite einer feuernden Einheit befinden. Sie muß auch wenigstens eine Seite dieser Einheiten in Sicht haben. Die Regeln verlangen nicht, daß die feuernde Artillerieeinheit das Ziel direkt sieht.

In diesem Fall gehen die Schüsse zur Stadt Königsberg. Die Bewegliche Artillerie ist viel weniger genau als sonstige Artillerie und ihre Schüsse können auch woanders einschlagen.

Wenn für beide Seiten einmal die Bewegliche Artillerie gefeuert hat, beginnt die normale Artillerie zu feuern. Da sehen wir ob das Ziel gut anvisiert ist.

Beim nächsten Zug sehen wir die reguläre Artillerie loslegen. Sie unterscheidet sich in mehreren Punkten von der Beweglichen Artillerie. Erstens wird sie bis zum nächsten Zug tatsächlich nicht feuern (sie tut das erst während der Phase des Artilleriefeuers). Zweitens können Sie Sperrfeuer wählen oder nicht. Mit der Option Sperrfeuer wird der Schuß für eine volle Runde auf dem Feld bleiben und die Bewegungen behindern. Ohne Sperrfeuer wird der Schuß treffen, Schaden verursachen jedoch ohne weiteren Konsequenzen nachzuziehen.

Wenn beide Befehlshaber ihre Artillerie in Stellung gebracht haben, geht das Spiel in die erste direkte Feuerphase über. Sie können nun den Befehl Direktes Feuer (Direct Fire) jeder ihrer Einheiten geben in deren Reichweite sich eine sichtbare gegnerische Einheit befindet. Das Spiel wird die einsatzbereiten Einheiten gleichzeitig ansprechen und ein Ziel verlangen. Der (gelbe) Einheitenanzeiger wird für die Einheiten aufleuchten für die ein Feuerbefehl möglich ist. Der (weiße) Zielanzeiger wird automatisch das Ziel beleuchten welches am wahrscheinlichsten getroffen wird.

Bemerkung : Wenn keine ihrer Einheiten über ein günstiges Ziel verfügt, erledigt das Spiel diese Phase schnell ohne nach weiteren Befehlen zu fragen. Es können keine weiteren mehr folgen.

Bevor wir tatsächlich ihren Einheiten die Befehle geben, sehen wir einmal die Lage : Sie verfügen über mehrere Optionen die Ihnen bei der Entscheidung helfen. Erstens können Sie alle möglichen Ziele durchgehen indem Sie auf der Tastatur die Leertaste drücken. Das veranlaßt den Anzeiger zum nächsten verfügbaren Ziel zu gehen. Sie sehen, daß die Wahrscheinlichkeit eines Treffers in der Zielinformationstafel (Target Information Box) im weißen Fenster rechts unten auf dem Bildschirm gezeigt wird. Wenn Sie die Leertaste drücken und der Zielanzeiger bewegt sich NICHT so ist das der Beweis daß es nur ein gültiges Ziel gibt.

Sie können auch direkt Erkundigungen darüber einziehen, ob es die Möglichkeit gibt, eine bestimmte feindliche Einheit zu treffen, indem Sie den Zielerzeiger auf die Einheit setzen. Sie benutzen entweder die Tastatur mit den Pfeiltasten oder führen den Positionserzeiger der Maus auf das gewünschte Ziel und klicken mit dem rechten Mausteil.

Ein Feuerbefehl kann gegeben werden, indem man eine gegnerische Einheit direkt auswählt (mit dem linken Mausteil oder den Pfeiltasten und EINGABE).

Obwohl das Spiel alle verfügbaren Einheiten durchgeht können Sie die Feuerbefehle in beliebiger Reihenfolge geben. Suchen Sie nun eine andere Einheit zum Feuern aus. Sie bewegen den Zielerzeiger auf die gewünschte Einheit und betätigen die SELECT (Schnelle Zugriffstaste S). Oder nehmen Sie die Maus und führen den Positionserzeiger auf ihre Einheit und klicken mit dem **rechten** Teil.

Da Sie in dieser Phase nicht zu feuern haben können Sie « Ignore Unit This Phase » wählen (Schnelle Zugriffstaste : I). Sie behalten damit den Befehl für direktes Feuer, den Sie nur einmal pro Runde geben können.

Mit dem Befehl « Next Unit » (Schnelle Zugriffstaste : N) können Sie ebenfalls den Feuerbefehl für eine Einheit zeitweilig aussetzen. Dies bringt das Spiel weiter zur nächsten ansprechbaren Einheit ohne daß die vorige schon abgehandelt wäre.

Es sind wie stets Anweisungen verfügbar. Kümmern Sie sich nicht darum! Sie haben es nicht nötig alle zu kennen. **Indem Sie das Hauptmenü aufrufen verschaffen Sie sich zu allen gegenwärtig verfügbaren Befehlen Zugang. Sie erhalten das Menü entweder mit der F1-Taste oder indem Sie das rechte Maussteil mit dem Positionserzeiger außerhalb des Schlachtfeldfensters klicken.** Sie sehen eine Reihe von Kästchen aus denen Sie wählen können. Probieren Sie das einmal aus indem Sie einfach das Menü aufrufen. Wenn Sie « Display Control » (Anzeigekontrolle) oder « Game Control » (Spielkontrolle) wählen, verfügen Sie über ein neues Menü das seinerseits wieder Optionen hat. Diese Optionen in Anspruch zu nehmen kann während des Spiels sowohl interessant als auch nützlich sein.

Während dem direkten Feuer muß man immer darüber im klaren sein, daß zurückgefeuert (RETURN FIRE) werden kann. Wenn eine Einheit direktes Feuer erhält, kann sie wählen, direktes Feuer zu erwidern. Dies kann ihr letzter Schuß sein, den sie abgibt. Sie darf in dieser Runde noch nicht gefeuert haben. Sie muß auch ein gültiges, in Reichweite befindliches Ziel haben auf das sie feuern kann. Wenn beide Bedingungen erfüllt sind dann kann ihr Besitzer Zurückfeuern befehlen. Wenn auf eine ihrer Einheiten gefeuert wird sollten sie wenn möglich bereit sein, zurückzufeuern. Auf der rechten Seite des Schlachtfeldbildschirms gibt es eine kleine Tafel mit dem Buchstaben F. Diese Tafel wird grün aufleuchten wenn Zurückfeuern möglich ist, dann sollten Sie allerdings auch den Befehl dazu geben. Der Befehl zum Zurückfeuern wird entweder durch Klicken mit der Maus gegeben oder mit der schnellen Zugriffstaste F.

Machen wir also weiter. Sie feuern mit allen Einheiten die einen Schuß verfügbar haben. Wenn Sie schießen erscheinen kleine gelbe Signale auf der Einheit die gerade gefeuert hat. Denken Sie daran daß jede Einheit in jeder Runde nur einmal feuern kann. Seien Sie sich bewußt daß jede Einheit auf die Sie feuern RETURN FIRE kann. Jede Ihrer Einheiten, die in Reichweite sind, kann unter Beschuß genommen werden. Sie können dabei diese Einheiten RETURN FIRE lassen.

Wenn alle ihre Einheiten gefeuert haben, wird ihr Gegner einige oder alle seine Einheiten feuern lassen, auch jene, die sich im Hinterhalt befinden. Sie sollten acht geben und RETURN FIRE wenn möglich und wünschenswert.

Nachdem beide Seiten ihren ersten direkten Schlagabtausch beendet haben, werden die Einheiten in Bewegung gesetzt. Es wird hier ebenso Vorgegangen wie während des direkten Feuers. Denken Sie daran daß das MENÜ verfügbar ist und Sie unter den verschiedenen verfügbaren Optionen wählen können. Der Zielerzeiger gibt das Ziel der Bewegung an. Wählen Sie einfach den Ort wohin Sie ziehen wollen. Ziehen Sie dahin und Klicken Sie mit dem LINKEN Mausteil. Beim Verwenden der Tastatur bewegen Sie den Positionserzeiger und drücken auf EINGABE. Das Spiel macht automatisch korrekte Züge. Die Einheit legt den schnellsten Weg zu ihrem Bestimmungsort zurück.

Seien Sie vorsichtig wenn Sie in Reichweite einer feuerbereiten gegnerischen Einheit gelangen. Es ist möglich, daß er PASSING FIRE (Drauffeuern) wählt. Während Sie in Bewegung sind, können Sie das Feuer nicht erwidern. Wenn sich die Einheiten ihres Gegners bewegen, können Sie ebenfalls davon profitieren. Der Anzeiger F (auf der rechten Seite des Bildschirms) leuchtet auf, wenn Sie die Möglichkeit haben, das Feuer zu erwidern. Sie können diesen Befehl geben, indem Sie entweder mit der Maus klicken oder die schnelle Zugriffstaste F benutzen. Dann können Sie die Einheit wählen, welche auf die sich bewegende Einheit schießt.

Während der Bewegungsphase können Sie alle ihre Einheiten bewegen. Sie bewegen also alles vorwärts. Ihr Gegenspieler kann PASSING FIRE (Drauffeuern) wenn Sie sich bewegen.

Nachdem Sie alle ihre Kräfte bewegt oder mit « IGNORIEREN » geantwortet haben, tritt ihr Gegenspieler, der Computer in Aktion. Während sich seine Einheiten bewegen, sollten Sie ein Auge auf den « Passing Fire available » (Feuerbereitschaftsanzeiger) werfen. Seien Sie bereit den Befehl zum PASSING FIRE (Drauffeuern) zu geben. (Entweder die Maus oder die F-Taste löst PASSING FIRE (Drauffeuern)) aus. Das ist manchmal wirkungsvoll, denn es zwingt den Feind in Deckung.

Nach dem Abschluß der Bewegungsphase kommt die zweite direkte Feuerphase. Alle Einheiten, die bis jetzt noch nicht gefeuert haben, können jetzt feuern. Falls Sie während der ersten direkten Feuerphase gefeuert haben oder das Feuer erwiderten, verfügen sie über keinen Schuß mehr. Auch wer auf eine feindliche Einheit schießt, während sie sich bewegt oder im Nahkampf steht, kann in dieser Phase nichts machen. Alle verfügbaren Einheiten die ein gültiges Ziel haben können jetzt feuern. Dies wird die letzte Gelegenheit zum Feuern in dieser Runde sein. Es ist normalerweise angebracht, daß alle restlichen Einheiten feuern.

Wenn Sie ihre Feuerkraft erschöpft haben, wird ihr Gegenüber feuern. Hier gilt wieder: Wenn ihr Gegner feuert, seien Sie bereit falls verfügbar mit RETURN FIRE (Zurückfeuern) zu antworten.

Die letzte Phase ist dem Zählen der Treffer gewidmet. Alle jetzt von nur einer Seite besetzten Städte geben dem jeweiligen Befehlshaber einen Siegesbonus. Das

Spiel schreitet dann zu seiner nächsten Runde und wiederholt sich dabei in der bekannten Reihenfolge: Kauf von Verstärkungen und (falls möglich) in Stellung bringen der Einheiten, Einrichten der beweglichen Artillerie, Artilleriefeuer, Einrichten der Artillerie, erstes direktes Feuer, Bewegung, zweites direktes Feuer und die Auswertung - darüber sollten Sie Bescheid wissen wenn Sie mit The Perfect General spielen.

BENUTZEROBERFLÄCHE

Die Struktur des Spiels erlaubt die Verwendung von Maus, Tastatur und Joystick. Wenn Sie einen Joystick haben und keine Maus können Sie den Joystick nehmen und damit die Bewegungen der Maus ausführen. Auf diese Art und Weise verwendet gilt alles für die Maus gesagte auch für den Joystick. Wenn Sie sowohl eine Maus als auch einen Joystick zur Verfügung haben erleichtert das ein Spiel zu zweit. Der andere Teilnehmer kann mittels des Joysticks das Feuer erwidern oder selbst feuern. Auf diese Weise brauchen Sie nicht mit ihrem Gegenüber um die Tastatur streiten...

Das Spiel kennt vier verschiedene Eingabemöglichkeiten:

BILDSCHIRMTAFEL

Sie benützen die Bildschirmtafel um bestimmte Eigenschaften auszuwählen. Sie erscheinen als herausgehobene Rechtecke wenn sie nicht aktiviert sind, ansonsten hineingerückt. Eine Bildschirmtafel wird gewählt indem man den Positionsanzeiger der Maus auf die Tafel führt und dann den linken Teil der Maus klickt (linkes Mausteil oder feuern mit dem Joystick). Jede Tafel hat auf einem leuchtenden Band einen Buchstaben. Falls dieser Buchstabe auf der Tastatur eingegeben wird erhält man ebenfalls die Tafel.

DIALOGBOX

Dies sind kleine Fenster die herauskommen um Sie zu informieren. Sie können auch Information von ihnen verlangen. Normalerweise gibt es eine oder mehrere Dialogboxen auf denen Sie den Empfang der Information bestätigen oder die Antwort auswählen. Wählen Sie einfach die richtige Tafel aus. Bitte beachten Sie daß es eine vorgegebene Antwort gibt die in einer stärker hervorgehobenen Tafel erscheint. Diesen Tafel können Sie wählen indem Sie die Taste Eingabe drücken oder wie sonst verfahren.

MENÜS

Menüs sind eine Serie von Tafeln in einer Liste welche die verschiedenen Befehle zeigt über die Sie verfügen. Während des Spiels verfügen Sie immer über das Hauptmenü, dies auch wenn es nicht sichtbar ist. Um an dieses Menü zu kommen benützen Sie bitte die Taste «Hauptmenü» F1 auf der Tastatur. Das Hauptmenü bekommt man einfach mit Klicken auf dem rechten Teil der Maus (oder dem zweiten Drücker des Joystick).

WICHTIG: Wenn Sie den Positionsanzeiger in das Fenster mit dem großen Schlachtfeld hineinbringen dient der rechte Mausklick einem anderen Zweck. Er ruft nicht mehr das Hauptmenü. Um das Hauptmenü zu bekommen müssen Sie den Positionsanzeiger außerhalb der Grenzen des Schlachtfelds bewegen und dann klicken.

Viele Befehle des Menüs haben eine schnelle Zugriffstaste die ihnen einen direkten Zugang zu den Befehlen des Hauptmenüs gibt ohne daß Sie dieses sehen. Für jedes Element des Menüs steht diese Taste auf dem rechten Rand in eckigen Klammern.

Beachten Sie, daß Sie das Menü auf dem Bildschirm bewegen können. Wenn Sie die Maus benützen, wählen Sie das Menü aus, drücken mit dem linken Knopf und ziehen es an die gewünschte Stelle. Als Alternative können Sie auch die SHIFT (Hochstelltaste)-Pfeil Tasten benützen.

Sie können das Menü verlassen ohne etwas gewählt zu haben. Dabei bewegen Sie die Positionsanzeige aus dem Menü und halten den RECHTEN Mausknopf gedrückt. Andernfalls verwenden Sie bitte die ESC Taste.

SCHIEBEREGLER

Dienen dazu, Werte innerhalb eines bestimmten Rahmens zu ändern. Der Schieberegler besteht aus drei Teilen: Der Griff, die Schiene und die Richtungsmarkierung. Falls Sie die Maus nehmen um die Werte zu ändern müssen Sie mit dem linken Mausteil über dem Griff klicken und ihn in die gewünschte Position ziehen. Wählen Sie die Richtungsmarkierungen um den Wert um einen Punkt in die jeweilige Richtung zu ändern. Nehmen Sie die Schiene um größere Änderungen vorzunehmen (TRACK) (die Größe der Veränderung hängt vom Schieberegler ab.)

Den Schieberegler kann man auch mittels Tastatur bedienen. Zu jedem Schieberegler gehören zwei Tasten. Wenn man diese Tasten gleichzeitig niederdrückt erreicht man dasselbe Resultat als wenn man die Richtungspeile bedient hätte. Wenn Sie die SHIFT-Tasten niederdrücken kommen Sie in die Schiene (i.e. bei einer großen Veränderung).

SPIELREGELN

SEITENWAHL

Jedes Szenario hat einen Angreifer und einen Verteidiger. Sie haben die Wahl auf welcher Seite Sie spielen. Das Spiel benutzt verschiedene Farben um zwischen den Spielern zu unterscheiden. Rot ist die Farbe des Angreifers, Blau gehört dem Verteidiger.

KAUFPUNKTE

Ein Spieler verfügt über ein Startkapital. Es hängt dabei jeweils vom Szenario ab, wie viele Punkte zur Verfügung stehen. Sie können einen Spieler benachteiligen und ihm weniger geben. Sie benutzen die Punkte um ihre Armeen aufzubauen. Bitte schauen Sie hierzu die Wertetabelle für die verschiedenen Einheiten, die Tafel B im Anhang dieser Bedienungsanleitung, an.

Nach dem Auswählen der Einheiten zu Beginn stellt der Spieler sie auf das Schlachtfeld. Je nach Szenario sind auf dem Spielfeld bestimmte Gebiete zum Aufstellen verfügbar. Die Spieler können Einheiten überall in diese freien Gebiete stellen.

SIEGPUNKTE

Jedes Szenario hat verschiedene bereits festgelegte Stellen für die es Siegpunkte gibt (Städte). Die Kontrolle dieser Siegstellen bringt den Sieg. Sie gilt als erreicht wenn eine Einheit wenigstens eine Stelle innerhalb der Stadt kontrolliert. **WICHTIG:** Sie müssen die Einheit am Ende der Runde in der Stadt haben, ansonsten üben Sie keine Kontrolle aus. Es gibt keine Kontrolle, wenn noch eine feindliche Einheit in der Stadt sitzt oder niemand in der Stadt ist. Die Siegpunkte werden am Ende einer Runde zuerkannt. Die Zerstörung feindlicher Einheiten hat keine direkte Auswirkung auf die Frage, wer der Sieger ist.

VERSTÄRKUNGSPUNKTE

Einige Szenarien geben am Anfang bestimmter Runden Punkte für Verstärkungen. Diese Punkte können sowohl nur einer als auch beiden Seiten zugehen. Andere Szenarien geben Verstärkungspunkte zur Belohnung aufgrund der Kontrolle bestimmter wichtiger Städte am Ende einiger Runden. Ähnlich wie bei den Siegpunkten kann ein Spieler diese Verstärkungspunkte benutzen wie er am Anfang die Kaufpunkte verwendet hat. Er kann zusätzliche Einheiten kaufen und sie auf das Schlachtfeld stellen. (Eine Beschreibung der Szenarien findet sich im Anhang A. Sie finden dort Information über die Verstärkungspunkte in den verschiedenen Szenarien.)

NEUTRALE LÄNDER

In einigen Szenarien werden Regionen als neutrale Länder ausgewiesen. Zu diesen Regionen gehört eine gewisse Menge von Kaufpunkten. Falls sich beide Spieler dazu entschließen sollten, in eine neutrales Land einzudringen, wird das Spiel wegen dieses « Zufalls » innehalten. Der Spieler, welcher von der Invasion absieht, wird helfen, dieses Land zu verteidigen. Zusätzliche Kaufpunkte dienen dem Aufstellen zusätzlicher Kräfte innerhalb des neutralen Landes zu dessen Verteidigung. Die Entscheidung in ein neutrales Land einzudringen ist schwierig. Sie müssen abwägen in welcher Stärke ihr Gegner Verteidigungskräfte gegen Sie aufstellen kann. Dies auszugleichen dient die verführerische Kraft der häufig großzügig verteilten Siegpunkte für die Städte innerhalb dieses Landes.

WENDESEQUENZ

Je nach Szenario dauert ein Spiel eine bestimmte Anzahl von Runden. Jede Runde besteht aus einer Anzahl von Phasen. Eine Phase besteht aus zwei Teilen. Zuerst kommt der Angreifer und danach der Verteidiger zu Zuge.

Die Phasen bestehen aus folgenden Sequenzen:



Kaufen und Aufstellen der Einheiten

Am Anfang eines jeden Spiels baut der Kommandeur seine Truppe auf. In einigen Szenarios gibt es zusätzliche Kaufpunkte mit denen sie später Verstärkungen kaufen können.



Ausrichten Beweglicher Artillerie

Der beweglichen Artillerie werden jetzt Befehle für das indirekte Feuer gegeben. Die Einheiten werden diese Befehle während der nächsten Phase ausführen.



Indirektes Feuer

Alle ausgegebenen Befehle für indirektes Feuer werden jetzt ausgeführt. Der Kommandant hat die Befehle für die herkömmliche Artillerie in der vorigen Runde erteilt.



Ausrichten der Artillerie

Der Kommandant richtet das indirekte Feuer der herkömmlichen Artillerie aus (leichte und schwere Artillerie/Light and Heavy Artillery). Diese Befehle werden in der nächsten Runde während der indirekten Feuerphase ausgeführt.



Direktes Feuer

Es können Befehle für das direkte Feuer gegeben werden. Schüsse werden auf Befehl abgegeben. Die anvisierte Einheit hat die Möglichkeit zum Zurückfeuern (Return Fire).



Bewegung

Einheiten können neue Stellungen beziehen. Gegnerische Einheiten können eine marschierende Einheit unter Feuer nehmen Drauffeuern (Passing Fire).



Direktes Feuer

Einheiten, welche diese Runde nicht gefeuert haben können direkte Feuerbefehle erhalten. Wie in der ersten direkten Feuerphase so werden auch hier auf Befehl Schüsse abgegeben. Die anvisierte Einheit kann auch hier zurückfeuern.



Auswertung

Zusammenrechnen der Siegpunkte. Der Kommandant erhält auch manchmal Punkte für das Kaufen von Verstärkungen.

BESCHREIBUNG DER EINHEITEN

Panzerwagen (Armored Car)



Hat auf normalem Terrain pro Runde eine Bewegungsautonomie von 9 und ist das schnellste Fahrzeug. Von allen gepanzerten Fahrzeugen ist es am leichtesten zu erledigen und im Angriff am wenigsten zu gebrauchen. Diese Einheit ist am besten wenn es darauf ankommt, hinter feindlichen Linien an Artilleriestellungen oder Versorgungsplätze heranzukommen. Aufgrund seiner hohen Geschwindigkeit eignet sie sich für den Transport von Infanterieeinheiten.

Spähpanzer (Light Tank)



Der Spähpanzer ist eine schnelle gepanzerte Einheit mit einer Bewegungsautonomie von 6. Sie ist ziemlich schwach in Angriff und Verteidigung und kann dennoch in genügender Entfernung jede gegnerische Einheit beschädigen. Sie ist nützlich und billig und vielseitig verwendbar. Er paßt auch gut zu den Gebäuden, vor denen er eines Tages, wenn der Krieg vorbei ist, als Denkmal stehen wird.

Jagdpanzer (Medium Tank)



Diese Einheit hat eine Bewegungsautonomie von 5 und eine größere Angriffs- und Verteidigungskraft als der Spähpanzer. Es ist die beste Allzweckeinheit die sie zur Verfügung haben. Zögern sie nicht sie einzusetzen... Man gewinnt oft ein Spiel indem man Jagdpanzer in beträchtlicher Menge einsetzt.

Kampfpanzer (Heavy Tank)



Er kann vier Sechsecke pro Runde fahren und ist die langsamste und stärkste aller bewaffneten Einheiten. Es ist auch die teuerste! Sie müssen damit vorsichtig umgehen, wenn sie ihn in der Einstellung Zerstören benutzen. Falls es einem Jagdpanzer gelingt, bis auf die Reichweite von zwei an ihn heranzukommen, kann er zerstört werden. Falls richtig eingesetzt, können diese Schweren viele Spiele für Sie gewinnen. Erinnern Sie sich: Indirekter Artilleriebeschuß kann nicht zwischen Infanterie und Kampfpanzer unterscheiden.

Bewegliche Artillerie (Mobile Artillery)



Ähnlich wie die Kampfpanzer hat diese Einheit einen Aktionsradius von 4 und ist sehr teuer. Die Bewegliche Artillerie kann wie die normale Artillerie feuern ist aber weniger genau und hat bei indirektem Feuer eine beschränkte Reichweite. Wenn diese Einheit ihr indirektes Feuer eingerichtet hat, wird sie in der nächsten Phase loslegen. Wenn nicht,

kann sie im späteren Verlauf wie jede gepanzerte Einheit Direktes Feuer geben. In der Verteidigung ist sie so verwundbar wie ein Spähpanzer. Dies ist eine teure aber wertvolle Einheit, die schon den Ausgang vieler Schlachten entschieden hat.

Infanterie (Infantry)



Hat eine Bewegungsautonomie von 1. An und für sich ist diese Einheit nicht sehr beweglich. Eine gepanzerte Einheit kann eine Infanterieeinheit transportieren. Diese Einheit kann gepanzerte Einheiten nur in einer Entfernung von 1 treffen. Sie ist billig und leicht auszuschalten. Sie kann nützlich sein zum Ausspähen und Entdecken eines Hinterhalts und im Besetzen von Städten. Es gilt ja Siegpunkte zu sammeln.

Pioniere (Engineer)



Diese Art von Einheit hat, wenn man von ihrem Preis absieht, dieselben Eigenschaften wie die Infanterieeinheiten. Sie kann auch Minen legen oder räumen oder eine Brücke über einen Fluß bauen oder eine bestehende Brücke zerstören. Die Pioniere können, falls richtig eingesetzt, ein sehr wertvolles Material darstellen.

Raketenwerfer (Bazookas)



Für sie gilt, was ihre Bewegung anbetrifft und ihre Verteidigungskapazität, dasselbe wie für die Infanterieeinheiten. Die Raketenwerfer haben die Angriffskraft eines Spähpanzers... Sie sind wertvoll in einer kostengünstigen Verteidigung gegen gepanzerte Einheiten.

Leichte Artillerie (Light Artillery)



Artillerieeinheiten können sich nicht selbst fortbewegen. Ein gepanzertes Fahrzeug muß die Artillerieeinheit transportieren. In der Verteidigung sind sie noch schwächer als Infanterieeinheiten. Die leichte Artillerie kann im Angriff eine starke Waffe sein. Diese Einheiten können während einer Runde indirektes Feuer oder direktes Feuer schießen.

Bei direktem Feuer richtet der Spieler in einer Runde das Feuer aus, muß aber bis zur nächsten Runde warten bis gefeuert wird. Sie können dabei auch angeben ob es sich um Sperrfeuer handelt oder nicht. Sperrfeuer bleibt an der getroffenen Stelle und hält eine Runde an. Ohne Sperrfeuer abgefeuerte Schüsse können treffen und Schaden anrichten. Sie haben keine weiteren Auswirkungen, einmal abgeschossen von dem Schaden welchen sie der Landschaft zufügen. Artilleriegeschosse können zwei Positionen von ihrem Ziel abweichen und alles zerstören was sie direkt treffen. Sie können auch alles beschädigen oder vernichten was den Aufschlagpunkt angrenzt.

Schwere Artillerie (Heavy Artillery)



Diese Einheit hat die gleichen Eigenschaften wie die Leichte Artillerie, sie ist aber deutlich stärker (und teurer). Sie hat eine mehr als zweimal

so große Reichweite wie die Leichte Artillerie. Falls mit Sperrfeuer eingesetzt, liegen die Schüsse auf dem Einschlagspunkt und den sechs umgebenden Positionen. Die Auswirkungen halten bis ans Ende der Runde an. Das kann ihren Gegner in ziemliches Staunen versetzen.

Minen (Mines)



Ein Spieler kann am Anfang des Spiels Minen kaufen und verlegen. Pioniere sind dazu während des Spiels imstande. Minen können nicht auf Brücken verlegt werden oder in Städten. Pioniere oder direkter Beschuß von Artillerie kann eine Mine zerstören. Die Mine zerstört jede Einheit, welche auf eine Stelle kommt, wo sie liegt. Eine Mine hat genug Sprengkraft um zwei Explosionen auszulösen. Deswegen kann man eine Mine auch räumen indem man zwei Einheiten darüberziehen läßt. Die Mine wird diese Einheiten zerstören und dabei ausbrennen. Das ist vielleicht nicht die beste Art, Hauptsache es funktioniert... Minen sind immer sichtbar.

GELÄNDE

Von besonderer Wichtigkeit für den ehrgeizigen Spieler ist die Beschaffenheit der Landschaft. Sie hat einen nicht zu vernachlässigenden Einfluß auf Bewegung, Zielgenauigkeit und Kampfergebnisse. Die verschiedenen Geländearten werden in den folgenden Szenarios benutzt.

Ebene, Feld

Dies ist die normale 'offene Landschaft' welche keinen bedeutenden Vor- oder Nachteil im Kampf bringt. Die Bewegung von einem solchen Feld zu einem danebenliegenden kostet einen Punkt. Diese 'Bewegungseinheit' ist die Grundlage für die Berechnung der Bewegungsautonomie aller Einheiten. Es ist anzumerken, daß Umwelteinflüsse wie Schlamm und Stürme sogar in ebenem Gelände das Manövrieren schwierig machen können.

Straßen, Straßenkreuzungen

Auf Straßen gehen die Truppenbewegungen schnell vor sich. Wenn sie nicht durch Artilleriefeuer beschädigt werden, erlauben die Straßen ein Vorangehen zum halben Preis, verglichen mit jenem in der Ebene. Dieser Vorteil wird gewährt unbeschadet der Tatsache, wer das Gelände kontrolliert. Es gibt ihn nur so lange wie die Einheit sich entlang der Straße bewegt. Dies gilt nicht für Bewegungen von und zur Straße hin.

Bahnlinie, Eisenbahn

Entlang der Eisenbahnlinie gilt dasselbe wie für die Straße, einmal davon abgesehen daß es so viel kostet wie im freien Gelände.

Wald

Sobald die Einheiten in ein bewaldetes Gebiet kommen sinkt ihre Bewegungsautonomie um die Hälfte. (Denken sie daran daß sich die Bewegungseinheit auf

die gesamte während einer Runde erlaubte Bewegung bezieht...). Dieses Gelände ist für die Verteidigung von Vorteil und hindert die Sicht. Eine gegnerische Einheit kann in einem Gelände dieser Art keine Einheit entdecken. Jedoch wird diese Einheit sichtbar sobald sie sich in Bewegung setzt oder feuert während der Feind in Sicht ist. Artilleriefeuer wandelt Waldgebiete in Trümmerlandschaften um.

Derart geschaffene Mondlandschaften stellen später immer noch eine sichthindernde Sperre dar, sie geben allerdings keinen Verteidigungsvorteil mehr. Bewegung ist in einem solchen unebenen Gelände also nun ein wenig schneller.

Hügel, Ackerland

Die Bewegung kostet zweimal soviel wenn es bergauf geht. Hügel behindern die Sicht je nach Lage des Schützen und des Ziels. Einheiten die höher liegen als die Stellungen ihres Gegners genießen einen Vorteil sowohl als Deckung als auch für das Feuern.

Auch verfügen die feuernden Einheiten wenn sie sich höher befinden als ihr Ziel über eine größere Reichweite (FULL VIEW).

Stadt

Die Bewegung kostet soviel wie auf Straßen, die Hälfte des normalen Tarifs. Sie sind in Verteidigung und Sicht dem Wald gleichwertig. Falls Artilleriebeschuß eine Stelle in der Stadt zerstört, werden die zerstörten Gebäude die Bewegung verlangsamen. Durch die Trümmer hindurchzukommen kostet zwei Bewegungspunkte.

Befestigungen

Befestigungen sind künstliche Verteidigungsstellungen. Sie hindern die Sicht und geben der Verteidigung einen Vorteil.

Schotter, Wüste, Zerstörte Straße, Trichter

Diese Art Gelände verlangsamt die Bewegungen und kostet zwei Mal so viel wie ebenes Feld. Weder Angriff noch Verteidigung haben von ihm einen Vorteil.

Meer, See, Küste

Keine Einheit kann in diese Gegend eindringen da sie außerhalb der Grenzen liegt.

Strand

Geeignetes Gelände für eine Invasion. Ansonsten wird der Strand wie Schotter oder Wüste behandelt.

Brücken

Diese haben den gleichen Stellenwert wie Straßen und verschaffen gepanzerten Fahrzeugen Zugang über den Fluß. Pioniere können Brücken zerstören.

Flüsse, gesprengte Brücke

Der Fluß hemmt die Bewegungen gepanzerter Fahrzeuge. Infanterie, Granatwerfer und Pioniere können an dieser Stelle zum Einsatz kommen und verursachen die gleichen Kosten für die Bewegung wie im ebenen Gelände. Ein Pionier kann eine Brücke über einen Fluß bauen und damit gepanzerten Einheiten Zugang verschaffen.

Kamm

Der Kamm ist ein sehr steiler Hang und gleicht fast einer Klippe. Aus diesem Grund verzögert sich die Bewegung auf einem solchen Kamm um die Hälfte.

Niederung

Ein weicher Boden der alle Bewegung verlangsamt. In der Niederung vorwärtsgehen verlangsamt die Bewegung um die Hälfte.

SPIELFORTGANG

Alle ihre Einheiten können während einer Runde entweder transportiert werden oder selbständig ziehen. Sie ziehen nacheinander von einer Stellung zur anderen. Die Art des Geländes auf dem sich die Einheit befindet und ihr Bestimmungsort innerhalb eines Zugs bestimmen die Kosten der Bewegung. Wie weit eine einzelne Einheit ziehen kann hängt von ihrer Geschwindigkeit ab. Die Einheit kann sich solange fortbewegen wie sie über Bewegungspunkte verfügt.

Eine Einheit kann auch in eine Stellung einrücken die von einer verbündeten Einheit besetzt ist. Sie muß jedoch aus dieser Stellung noch in derselben Runde ausziehen. Zwei Einheiten können nicht in derselben Stellung verharren, ausgenommen wenn die andere gerade in Bewegung ist. Es gibt allerdings für diese Regel eine Ausnahme: Eine gepanzerte Einheit kann eine andere transportieren. Dabei wird angenommen daß sich an dieser Stelle nur eine einzige Einheit aufhält.

Eine sich bewegendende Einheit kann nicht durch eine feindliche Stellung durchmarschieren. Es bleibt ihr nur übrig, die Stellung zu umgehen oder den Nahkampf (von dem später die Rede sein wird) aufzunehmen.

Einige Geländearten halten sämtliche Bewegungen bestimmter Einheiten auf. Falls dem nicht so ist kann eine Einheit innerhalb einer Runde immer nur ein Minimum von einer Strecke zurücklegen.

Nachts stattfindende Runden gehorchen besonderen Regeln. Eine beliebige Einheit darf nachts nicht in die Nähe einer entdeckten Einheit ziehen.

TRANSPORT

Es gibt Einheiten, die sind nicht sehr beweglich. Müssen diese Einheiten zu Stellungen, die weit entfernt sind, so kann dies lange dauern. Um ihnen dieses Problem zu ersparen, erlaubt ihnen dieses Spiel taktisches « Trampen ». Wir nennen das « Transport ».

Gepanzerte Einheiten können Einheiten, die über keine Fahrzeuge verfügen, wie Infanterie oder Artillerie, mitnehmen. Man schafft das, indem man eine gepanzerte Einheit da hinbewegt, wo die zu verladende Einheit steht. Der Kommandant gibt dann den Ladebefehl der einen Bewegungspunkt kostet. Die gepanzerte Einheit kann dann mit dem Rest seiner Bewegungsautonomie wegfahren. Die mitgenommene Einheit begleitet sie auf der Reise.

Wenn die Einheit an ihrem Bestimmungsort angekommen ist, gibt der Kommandant den Befehl Ausladen. Die mitgenommene Einheit geht dann in Stellung. Das Ausladen kostet der gepanzerten Einheit einen Bewegungspunkt. Denken Sie daran daß diese Einheit auch noch über genügend Bewegungsautonomie verfügen muß um in der gerade stattfindenden Runde aus dieser Stellung zu kommen.

Die folgenden Regeln werden auf das Laden einer zu transportierenden Einheit angewendet:

- Panzerwagen (Armored Car), Jagdpanzer (Medium Tank) und Kampfpanzer (Heavy Tank) sind die einzigen Einheiten welche dem Transport anderer Einheiten dienen können (Anmerkung: Bewegliche Artillerie kann nichts transportieren.)
- Infanterie (Infantry), Pioniere (Engineer), Raketenwerfer (Bazookas), Leichte und Schwere Artillerie (Light and Heavy Artillery) sind die einzigen Einheiten welche mitgenommen werden können.
- Die geladene Einheit darf sich in der gegenwärtigen Runde noch nicht bewegt haben oder darf noch nicht gefeuert haben. Bei Artillerieeinheiten ist Bedingung, daß sie noch kein indirektes Feuer ausgerichtet haben.
- Wenn eine Einheit in eine Stellung zieht, um eine andere Einheit aufzunehmen, muß sie über wenigstens einen Bewegungspunkt verfügen.

Die folgenden Regeln gelten wenn eine Einheit befördert wird.

- Beide Befehlshaber wissen über den Transport Bescheid.
- Lastenbefördernde Einheiten können nicht feuern. Artillerieeinheiten können auch kein indirektes Feuer ausrichten.
- Falls die Transporteinheit zerstört wird, ist auch die Ladung zerstört.

Für den Entladevorgang gelten die folgenden Regeln:

- Die entladende Einheit muß über genug Treibstoff verfügen um ihre Last absetzen zu können. Der Vorgang kostet 1 Bewegungspunkt.

b. Die entladende Einheit muß in derselben Runde den Entladeplatz verlassen. Die Einheit muß sowohl für das Entladen als auch die Bewegung noch genügend Bewegungsautonomie besitzen.

c. Die abgeladene Einheit kann sich bis zur nächsten Runde weder bewegen noch feuern.

KAMPF

Es gibt dreierlei Arten wie Sie ihrem Gegner im Kampf Schaden zufügen können
Anmerkung: Gehen sie nicht zu weit und schlagen ihrem Gegner die Tastatur um die Ohren.

DIREKTES FEUER (DIRECT FIRE)

Ein einziger Schuß wird auf eine feindliche Einheit gefeuert. Um direktes Feuer (passing fire und return fire) geben zu können muß die Einheit den Feind sehen.

INDIREKTES FEUER (INDIRECT FIRE)

Artillerieeinheiten können sowohl direkt als auch indirekt Feuern. Indirektes Feuer gilt einem Feind der außer Sicht ist, hinter Wälder oder Hügeln oder in Städten. Die eigene Einheit muß das Ziel sehen. Es kann auch auf Stellen gezielt werden wo es keine feindlichen Einheiten gibt. Ein Spieler kann zum Beispiel Wälder und Städte anzielen. Dadurch kann er häufig versteckte Einheiten entdecken.

Nahkampf: Einheiten die noch nicht gefeuert haben (ausgenommen Bewegliche Artillerie), können direkt auf feindliche Einheiten losgehen. Nur eine der Einheiten kann überleben. Falls die Regeln für Beschädigung in Kraft sind, kann auch der Sieger beschädigt werden.

Es folgt eine genaue Erläuterung des eben angeführten:

DIREKTES FEUER (DIRECT FIRE)

Es steht in der Wahl eines jeden Spielers wenigstens zwei Mal und höchstens 4 Mal während einer Runde Direktfeuer auszulösen. Jedoch kann eine Einheit nur ein Mal Feuern.

Alle Einheiten können Direktfeuer geben. Artillerieeinheiten können nur feuern, wenn sie in dieser Runde nicht indirektes Feuer ausgerichtet haben.

Damit eine Einheit direkt feuern kann, müssen die folgenden Bedingungen zutreffen:

a. Das Ziel muß sich innerhalb der tatsächlichen Reichweite der feuernden Einheit befinden.

b. Die feuernde Einheit hat in dieser Runde noch nicht gefeuert.

c. Die angezielte Einheit muß in Sichtweite der feuernden Einheit sein (Line of sight, los).

d. Die Einheit muß die feindliche Einheit erkannt haben. Daß die Einheit die Stellung eines Gegners sieht (sich innerhalb der Sichtlinie befindet) will nicht heißen, daß sie ihn bemerkt hat. Das Ziel kann ja tatsächlich auch an dieser Stelle versteckt sein. Wenn man in Sicht des Gegners ist und feuert oder in Bewegung ist wird man vom Gegner bemerkt. Einmal aufgespürt, bleibt die Einheit es bis sie eine Phase außerhalb der Sichtlinie gegnerischer Einheiten verbringt.

e. Artillerieeinheiten (Bewegliche Artillerie eingeschlossen) können in der gleichen Runde, in der sie indirektes Feuer ausgerichtet haben, nicht direkt Feuern.

f. Einheiten können in der Runde, in welcher sie transportiert wurden, nicht direkt Feuern.

g. Einheiten können nachts nicht Feuern. Ihnen bleibt nichts übrig als faul zu sein und sich auszuruhen.

Wer Ziel eines direkten Feuers ist, kann zurückfeuern, wenn er in dieser Runde nicht schon gefeuert hat. Beim Zurückfeuern kann die Einheit auf jede beliebige feindliche Einheit feuern, die sich in Reichweite befindet. Die angezielte Einheit feuert noch vor dem Aufschlagen des gegnerischen Geschosses zurück. Dies erlaubt der Einheit, bevor sie vielleicht zerstört wird, wenigstens noch einmal zu schießen.

INDIREKTES (ARTILLERIE-) FEUER (INDIRECT FIRE)

Artillerie und Bewegliche Artillerie können indirektes Feuer auslösen. Ein Kommandeur muß Artilleriefeuer planen bevor es losgeht. Dieses Ausrichten geschieht in zwei Phasen. Bewegliche Artillerie richtet ihre Schüsse in der Phase vor dem indirekten Feuern aus. Leichte und schwere Artillerie richten ihre Geschütze für die NÄCHSTE RUNDE unmittelbar nach dem Feuern aus. Dies bedeutet daß ein Kommandeur seine Befehle für die Artillerie sehr sorgfältig planen muß.

Ein Spieler muß nicht unbedingt auf indirektes Feuer zurückgreifen. Einheiten die indirektes Feuer ausüben können haben auch die Möglichkeit des direkten Feuers. Der Spieler muß diese taktische Entscheidung für die Einheit während der Ausrichtungsphase treffen. Wenn die Geschütze einmal für indirektes Feuer gerichtet sind, kann die Einheit während der gegenwärtigen Runde kein direktes Feuer geben.

Für einen indirekten Schuß bedarf es zweierlei Entscheidungen: Zuerst muß der Befehlshaber das Ziel auswählen. Das gewählte Ziel muß innerhalb der Sicht einer eigenen Einheit sein. Es muß sich auch innerhalb der erlaubten Feuerreichweite befinden.

Zusätzlich zur Auswahl des Ziels muß der Kommandeur entscheiden, ob er Sperrfeuer gibt oder nicht. Beachten sie bitte daß bewegliche Artillerie kein Sperrfeuer geben

kann. Sperrfeuer macht es für Einheiten beider Seiten bis zur nächsten Runde ziemlich gefährlich, in das angezielte Sechseck einzudringen.

Alles ausgerichtete indirekte Feuer setzt während der Artilleriefeuerphase ein. Wenn eine feuernde Einheit vor dem Befehl zum indirekten Feuern zerstört wird, schlägt der Schuß in die angezielte Stelle ein. Jedoch ergeben sich in diesem Fall nicht die Wirkungen des Sperrfeuers. Es läuft so ab als handelte es sich um einen normalen Schuß.

Artilleriefeuer trifft das ausgewählte Ziel nicht immer. Der Schuß kann abgelenkt werden. Die Abweichung geht von 0 bis 3 Sechsecken je nach feuernder Einheit. Die Abweichung kann in beliebiger Richtung zum Ziel erfolgen.

Indirektes Feuer zerstört die an der Stelle des Aufschlags befindlichen Einheiten. Der Schuß zieht auch Einheiten in Mitleidenschaft, die sich neben dem Aufschlagpunkt befinden. Nach den Regeln der (Treffer-)Wahrscheinlichkeit trifft leichte oder schwere Artillerie in 50 % der Fälle ihr Ziel. Die Bewegliche Artillerie ist nicht so genau. Sie trifft gegnerische Einheiten in 33 % der Fälle. Falls getroffen werden diese Einheiten entweder beschädigt (Beschädigt-Regel/Mode Partial Kill) oder zerstört (zerstört/Mode Full Kill). Mit jeder dieser Optionen verlieren die in der Nähe des Aufschlagpunktes noch funktionsfähigen Einheiten ihre Bewegungsmöglichkeit für die andauernde Runde.

Sperrfeuer hemmt die Sicht. Sperrfeuer zerstört auch jene Einheiten die trotz seiner Wirkung in Stellungen eindringen wollen. Von schwerer Artillerie gefeuertes Sperrfeuer beeinträchtigt auch Stellungen neben dem Aufschlagpunkt. Einheiten die in solche Stellungen ziehen verlieren entweder ihre Bewegungsautonomie oder hören zu Bestehen auf, so als hätten sie sich schon von vorneherein im Zielbereich aufgehalten.

NAHKAMPF

Während ihres Vorgehens kann es sein, daß eine gepanzerte Einheit, die noch nicht gefeuert hat, versucht, eine Stellung einzunehmen, die vom Feind gehalten wird. Beachten Sie bitte daß die Bewegliche Artillerie dabei nicht teilnehmen kann. Der daraus folgende Kampf ist ein Nahkampf. Es ist ein Kampf um alles oder nichts, da nur eine kämpfende Einheit davonkommen kann. Falls die eindringende Einheit den Sieg davonträgt, ist es sie, die in die umstrittene Stellung zieht. Sie hat allerdings ihr direktes Feuer verbraucht, ebenso hat sie sämtliche Bewegungsautonomie für diese Runde verloren. Falls die eindringende Einheit den Kampf verliert, bleibt die gegnerische Einheit in der umstrittenen Stellung. Falls die gegnerische Einheit in dieser Runde noch nicht gefeuert hat, verbraucht dieser Kampf die Möglichkeiten zum Direkten Feuer. Die Möglichkeit zu gewinnen ist jedoch größer, falls sie noch schußfähig ist.

Wenn Sie unter « Beschädigung »-Regeln spielen, kann auch die siegreiche Einheit im Nahkampf Schaden erleiden. Sie verlieren dadurch nicht das Spiel, allerdings ist es etwas kostspielig.

Die folgende Tafel zeigt die Wahrscheinlichkeit an, mit welcher ein Angreifer aus einem Nahkampf siegreich hervorgeht, falls er die Trefferwahrscheinlichkeit in Anspruch nimmt.

Trefferwahrscheinlichkeit im Nahkampf

Angaben in Prozent!

V E R T E I D E R	A N G R E I F E R				
		PW	SP	JP	KP
	PW	40	50	60	70
	SP	30	40	50	60
	JP	20	30	40	50
	KP	10	20	30	40
	BZ	60	70	80	90
	Infanterie Pioniere Artillerie	80	85	90	95

Die Anwesenheit folgender Faktoren kann diese Werte verändern :

- * falls der Verteidiger sich in einer günstigen Verteidigungsposition befindet (Stadt, Wald, Höhenlage), verringern sich die Angaben in der Tabelle um 10 %.
- * falls der Verteidiger in dieser Runde bereits gefeuert hat, erhöhen sich die Angaben in der Tabelle um 20 %.
- * falls der Angreifer mehr als 50 % Verluste hat, verringern sie die Tabellenwerte um 20 %. (Dies gilt nur bei der Option « Beschädigt/Partial Kill »).
- * die Wahrscheinlichkeit kann nicht geringer sein als 5 % und höher als 95 %.
- * Falls Sie die Regeln der Trefferwahrscheinlichkeit benutzen, ist der Angreifer Sieger falls die berechnete Wahrscheinlichkeit über 50 % liegt.

SICHTEN UND TARNEN

In diesem Gebiet der konventionellen Kriegführung ist Sehen ihr wichtigste Erkenntnisquelle. Die Sichtlinie bezieht sich auf die Berechnung von dem, was von einem gegebenen Ort aus sichtbar ist. Das hängt von verschiedenen Faktoren ab: Verschiedentlich kann Gelände ihre Sicht auf Gebiete versperren, die dahinter liegen. Zusätzlich können Umwelteinflüsse die Sichtlinie beeinflussen.

An einem hellen Tag ist die maximale Sichtweite 25. Nebel reduziert sie auf maximal 10. Nächtliche Manöver geschehen bei einer maximalen Sichtweite von 5.

Einheiten sind entweder getarnt oder nicht. Unter « Limited View » (begrenzte Sicht) Regeln kann der Gegner getarnte Einheiten nicht auf dem Schlachtfeld sehen.

Getarnte Einheiten können nicht direkt beschossen werden.

Alle Einheiten beginnen getarnt. Unter bestimmten Bedingungen geht die Einheit vom getarnten zum ungetarnten Zustand über.

a. die Einheit besetzt nicht-hemmendes Gelände und die feindliche Einheit hat eine direkte Sichtlinie zu dieser Einheit.

b. Die Einheit bewegt sich in die Sichtlinie hinein oder feuert aus einer Stellung in die Sichtlinie einer feindlichen Einheit.

c. Die Einheit ist einer feindlichen Einheit benachbart.

d. Falls Artilleriefeuer die Einheit zerstört, wird sie enttarnt. Dann ist sie allerdings nur noch ein Haufen Trümmer und Asche sein. Enttarnt ist enttarnt.

Eine Einheit kehrt wieder in ihren getarnten Zustand zurück wenn sie eine Phase außerhalb der Sichtlinie einer feindlichen Einheit beendet.

Es ist zu beachten daß unter der vorhergehenden Regel a) die Einheit am Ende einer Phase enttarnt wird und nicht dann wenn man sie sieht.

HINTERHALT

Die vorangehende Besprechung des Tarnens führt uns zu dem Begriff des Hinterhalts. Falls Sie nicht « Full View » (Volle Sicht)-Regeln anwenden, kann ihr Gegner getarnte Einheiten nicht sehen. Das Überraschungselement wirkt sich zu ihren Gunsten aus! Falls Sie jedoch Volle Sicht-Regeln anwenden haben Sie immer noch einen Vorteil. Obwohl ihr Gegner selbst getarnte Einheiten sehen kann, so ist es ihm doch nicht möglich, sie mit direktem Feuer anzugreifen. Die Aufgabe ist für ihn schwieriger.

Beachten Sie bitte, daß sie mit « Full View » Volle Sicht-Regeln spielen müssen wenn sie zu zweit mit einem Computer spielen.

BILDSCHIRMAUFBAU

Im folgenden Abschnitt erklären wir die Hauptbestandteile des Spiels.

INSTALLATIONSBILDSCHIRM

Zunächst kommen Sie in das Startmenü mit den folgenden Optionen:

Help

Erklärt verfügbare Optionen. Nachdem Sie die Erklärung gelesen haben kehren Sie wieder zum Menü zurück.

About The Perfect General

Urheberrechte und Verschiedenes. Sie werden nachdem Sie über uns gelesen haben zu diesem Menü zurückkehren.

New Game - One Computer

Verlangt ein neues Spiel. Das Spiel benützt nur einen Computer. Ihr Gegner ist entweder jemand anders oder der Computer. Sie gebrauchen kein Modem. Falls sie dieses Feld wählen kommen sie auf den Szenariowahlbildschirm.

New Game - Modem Play

Verlangt den Beginn eines Spiels mit Modem. Sie kommen auf das Terminalfenster (Terminal-Mode chat Window). Mit dieser Option starten sie entweder ein neues Spiel oder setzen ein aufbewahrtes Spiel dieser Art fort.

Reload saved Game

Greift das während eines anderen Spiels aufbewahrte Spiel wieder auf. Sie bekommen die Dateien zu sehen und wählen das aufbewahrte Spiel, das sie wieder anpacken wollen. Das Spiel wird genauso wiedergegeben wie sie es aufbewahrt haben. Mit dieser Option können Sie allerdings kein Spiel-mit-Modem nachspielen.

Study Battle Record

Gibt Auskünfte über vergangene Spiele. Festgehalten werden Kommandeure und Szenarios vergangener Schlachten. Nachdem Sie die Eintragungen eingesehen haben kehren Sie zu diesem Menü zurück.

Change Hardware Configuration

Gibt ihnen die Möglichkeit, die Einstellung ihres Computers zu ändern und dauerhaft zu machen. Von dem Hardwareeinstellungsbildschirm aus können Sie das Soundsystem ändern welches ihr Computer benützt. Sie können auch die Werte ändern welche Joystick, Maus oder Modem betreffen. Sie kehren zu diesem Menü nach der Einstellung des Computers zurück.

Quit

Beendet das Spiel und kehrt zu ihrem Betriebssystem zurück. Durch den Gebrauch dieser Option zeigen sie ein hohes Maß an Selbstkontrolle (oder Sie hat der Chef bemerkt - oder die meckernde Ehefrau zerzt Sie weg).

SZENARIOAUSWAHL

Von diesem Bildschirm aus können Sie die verfügbaren Szenarios abrufen und davon eines zum Spielen aussuchen. Der Hauptteil des Bildschirms enthält eine Reihe verfügbarer Szenarios. Um eines auszuwählen müssen sie die hervorgehobene Tafel entsprechend bewegen. Drücken sie hierzu bitte die Bild hoch/Bild runter-Tasten auf dem Ziffernblock. Falls sie die Maus benützen wählen Sie den gewünschten Namen indem Sie darauf mit dem linken Mausteil Klicken.

Auf der rechten Seite der Liste mit den Szenarios gibt es die Tafeln mit den verfügbaren Befehlen. Sie finden bei der Wahl eines Szenarios Anwendung. Sie verfügen über die folgenden Befehle:

Long Description (Ausführliche Beschreibung)

Dieser Tafel öffnet ein Fenster das die Beschreibung des Szenarios enthält. Sie erhalten Information über die Länge des Spiels und die Punkten mit denen Sie einkaufen können.

Einzelheiten über Ersatz und mögliche Wetterbedingungen erscheinen ebenfalls. Auch taktische Hinweise werden gegeben. Falls sie Ende (EXIT) wählen kehren sie zum Szenarioauswahlbildschirm zurück.

Show Rap (Feldkarte)

Dieser Befehl bereitet die Karte mit dem Szenario der jeweiligen Kampfgebiete aus. Drücken Sie irgendeine Taste oder klicken sie mit der Maus. Anschließend kehren sie zum Szenarioauswahlbildschirm zurück.

Scenario Rules (Szenarioeinstellung)

Mit diesem Befehl können sie für den Kampf die Spielregeln so einstellen wie Sie sie wünschen. Veränderungen die sie hier vornehmen sind dauerhaft. Sie bleiben in Kraft bis Sie das Programm verlassen oder sie wieder verändern. Im Gegensatz zu anderen Befehlen über die Sie verfügen wirkt hier der Befehl allerdings nicht nur auf den Artikel in Hervorgehobener Schrift.

Die Szenarioeinstellung geschieht am Szenarioregeln-Bildschirm. Es kann unter den folgenden Möglichkeiten gewählt werden:

- * Balanced / Player 1 attacker / Player 1 defender

Sie müssen unter einer dieser drei Möglichkeiten wählen. Beachten Sie bitte daß die Tafel mit der gewählten Option EINGERÜCKT erscheint. Ein beidseitiges Spiel ist ein komplettes Spiel, das heißt es kommt ein Hin- und Rückspiel mit dem gleichen Szenario. Zuerst macht Spieler Nr. 1 das Spiel, er übernimmt die Rolle

des Angreifers. Im Rückspiel ist Spieler 1 in der Verteidigung. Am Ende des Spiels wissen wir, wie der Kommandant jeweils seiner Rolle gerecht wird.

Die weiteren Möglichkeiten bringen das einseitige Spiel. Spieler Nr.1 spielt auf einer beliebigen Seite.

Anmerkung: Wenn eine Person gegen den Computer spielt ist er der Spieler Nr. 1.

- * Full Kill / Partial Kill (Zerstört / Beschädigt)

Unter der Regel « Full Kill » wird eine Einheit immer zerstört wenn sie von Direktfeuer getroffen wird. Indirektes Feuer welches die Einheit trifft oder die Einheit erreicht und direkt nebenan einschlägt vernichtet sie ebenfalls.

Unter der « Partial Kill »-Regel sammeln die Einheiten Schadenspunkte. Welche Einheit feuert bestimmt das Ausmaß des Schadens. Sobald die Schadenspunkte die Schadensgrenze für eine Einheit überschreiten, ist sie vernichtet. Beachten Sie bitte daß direktes Artilleriefeuer die Einheit immer zerstört.

- * Always Hit / Random Hit (Volltreffer / wahrscheinlicher Treffer)

Diese Einstellung läßt Glückstreffer zu oder nicht. Unter der « Always Hit »-Regel trifft jeder in Reichweite gefeuerte Schuß sein Ziel. Es kommt zu einem Spiel ähnlich wie beim Schach. Einheiten bei denen Schüsse nebenan einschlagen werden ebenso getroffen.

Unter den Regeln der Trefferwahrscheinlichkeit/Random Hit hat jeder gefeuerte Schuß einen vorausberechnete Wirkung. Die Art der Einheiten welche Feuern und jene auf welche gefeuert wird bestimmen diesen Wert. Feuerreichweite und Gelände verändern diese Wahrscheinlichkeitswerte.

- * Full View / Limit to LOS (Volle Sicht / Begrenzte Sicht)

Falls Sie die Einstellung Full View gewählt haben sehen Sie immer alle Einheiten. Die Einstellungen betreffend Sicht und Tarnen sind entscheidend dafür, ob eine Einheit Ziel eines Angriffs werden kann. Diese Einstellung läßt jedoch leider keine Überraschungseffekte zu.

Die Einstellung Limit to Los zeigt keine getarnten Einheiten auf dem Bildschirm. Er erscheinen die nicht getarnten Einheiten. Um darauf aufmerksam zu machen werden diese schattiert gezeigt...

Beachten Sie bitte, daß bei einem Spiel für zwei Personen (auf einem Computer) die Einstellung Full View gilt.

- * Std Game / Long Game (Normales Spiel / Langes Spiel)

Wie lange ein Spiel dauert hängt jeweils vom Szenario ab. Die meisten Szenarios

haben zwei Werte, einen für das normale Spiel und noch einen für die ausführliche Spielversion. Die letztere gibt normalerweise beiden Seiten auch mehr Kaufpunkte.

* Delays (Spielgeschwindigkeit)

Falls Sie diese Möglichkeit wählen nehmen Sie die Dialogbox für Spielverzögerungen in Anspruch. Mit dieser Vorrichtung können Sie die Geschwindigkeit des Spiels bestimmen. Reaktionsdauer betrifft die Zeit innerhalb welcher Sie Drauffeuern oder Zurückfeuern, falls verfügbar, gegeben haben müssen. Informationsdauer betrifft die Geschwindigkeit der weniger wichtigen Einrichtungen des Spiels und wie lange Nachrichten gezeigt werden. Je näher diese Werte beim Nullwert sind um so schneller geht das Spiel.

Beachten Sie bitte da Sie die Verzögerungswerte auch während des Spiels verändern können. Das Spieleinstellungsmenü enthält einen Befehl Spielgeschwindigkeit (Adjust delays) das ebenfalls diese Dialogbox in Gang setzt.

* Handicap (Nachteil)

Vielleicht wollen Sie das Kräfteverhältnis in einem Szenario durch einen Nachteil, den Sie einem der Kommandeure geben, verändern. Falls Sie diese Dialogbox benutzen Öffnen Sie die Einstellvorrichtung für Nachteile welche es erlaubt, das Spielniveau zu ändern. Das Spiel setzt diese Anordnung um, indem es die Anzahl der verfügbaren Kaufpunkte verringert. Der Wert läßt sich einstellen indem man den Schieber der Einstellvorrichtung auf das gewünschte Niveau bewegt. Die Tafel Grundeinstellung setzt einen mittleren Wert fest der keinem der beiden Spieler einen Vorteil verschafft.

* Reset (Standardeinstellung)

Dieser Tafel greift auf die zuletzt gesicherten Szenarioregeln zurück und setzt sie wieder in Kraft. Beachten Sie bitte, daß dies auch für die Werte in den Dialogboxen « Spielgeschwindigkeit » und « Nachteil » gilt, so wie sie bei ihrem jeweiligen Einstellen festgelegt wurden,

* Use (Anwenden)

Sie sind mit den gezeigten Werten einverstanden und kehren zum Szenarioauswahlbildschirm zurück.

* Save (Aufbewahren)

Falls Sie diesen Befehl auswählen werden die gezeigten Werte auf ihrer Spielfestplatte oder -diskette festgehalten. Das Spiel benutzt jetzt - falls nicht anderst angegeben, diese Werte wann immer Sie das Programm benutzen.

Play This Scenario (Szenario Spielen)

Damit beginnt das Spiel. Es wird das hervorgehobene Szenario mit der gültigen

Einstellung benutzt. Nachdem Sie diesen Befehl gegeben haben bemerken Sie eine kurze Pause. Das Spiel lädt das Szenario. Danach geben Sie die Art des Spiels, an welches Sie im Menü « Spielauswahl » (Type of Game) finden. Folgende Möglichkeiten stehen zur Auswahl :

* Person vs. Computer (Mensch gegen Computer)

Sie sind Spieler 1 und der Computer befiehlt den Spieler 2. Das Spiel fragt Sie zuerst nach ihrem Namen. Sie können anschließend das Niveau, mit dem ihr Computer spielt, wählen.

* Computer vs. Computer (Computer gegen Computer)

Das ist unsere Sportstudio wie im Fernsehen. Hinsitzen, Ausspannen, Bier trinken. Der Computer übernimmt die Rolle von beiden Spielern und trifft alle notwendigen Entscheidungen.

Two Players (Zwei Spieler)

Spieler 1 und 2 sind Personen. Das Spiel fragt nach ihren Namen und stellt das Szenario vor.

Cancel Selection (Szenariowahl Ende)

Mit diesem Befehl verlassen Sie den Szenariowahlbildschirm und kehren zum Startmenü zurück.

New Scenario Disk (Neue Szenariodiskette)

Dies erlaubt ihnen anderswo nach Szenarios für The Perfect General zu suchen. Falls Sie beispielsweise das Spiel auf Disketten gebrauchen haben Sie die Möglichkeit verschiedene Szenariodisketten zu benutzen. Es werden auch neue Szenariodisketten für The Perfect General erscheinen.

AUSWAHL DER EINHEITEN

Oben auf dem Bildschirm erscheint eine Tafel die ihnen die verfügbaren Kaufpunkte angibt. Sie sehen auch wieviel Sie davon schon ausgegeben haben. Für Sie kommt es darauf an die restlichen Kaufpunkte zu verwenden um Einheiten aufzustellen oder hinzuzufügen.

In der oberen rechten Ecke des Bildschirms sehen Sie die Übersichtskarte. Dies ist ein verkleinertes Bild des gesamten Gefechtsgebietes. Rote oder blaue Rechtecke auf dieser Karte zeigen die für Sie verfügbaren Stellungen. Sie sind für den Angreifer in rot hervorgehoben, der Verteidiger benutzt die blaue Farbe.

Der größte Teil des Bildschirms enthält die Tafel der verfügbaren Einheiten. Beachten Sie bitte, daß ein Szenario nicht immer alle Arten von Einheiten zulässt. Für die

verfügbaren Einheiten zeigt der Bildschirm die Kosten der Einheit und die Anzahl davon, die Sie gekauft haben, an. Diese Anzahl ist die Gesamtsumme die Sie in diesem Durchgang gekauft haben. Diese Zahl stimmt nicht mit der Anzahl von Einheiten dieser Art überein, über die Sie verfügen.

Falls Sie die Tastatur benutzen, verwenden Sie zur Wahl der Einheiten die AUF und AB-Tasten. Die gewählte Einheit erscheint eingerückt. Um die Anzahl der gekauften Einheiten zu erhöhen, benutzen Sie die RECHTE-Pfeiltaste. Die LINKE-Pfeiltaste verringert ihre Anzahl. Solange Sie die Taste drücken erhöht oder sinkt der Zähler schnell. Je länger Sie die Taste niederhalten um so schneller verändert sich der Wert.

Falls Sie die Maus verwenden klicken Sie auf die gewünschte Einheit und klicken mit dem rechten oder linken Mausteil. Das linke Mausteil erhöht die Anzahl der gezählten Einheiten. Die Anzahl verringert sich, wenn Sie das rechte Element klicken. Wie oben schon beschrieben verursacht ein Niederdrücken des Mausteils eine Veränderung des Werts in der gewünschten Richtung. Je länger sie die Taste niederdrücken, um so stärker ändern sich die Werte.

Sie können die Anzahl der restlichen Kaufpunkte unter 0 sinken lassen, wenn Sie mehr Einheiten auswählen als Sie es sich leisten können. Das Spiel gibt ihnen 'Einkaufskredit'. Jedoch können Sie nicht weitermachen, bevor Sie das nicht wieder in Ordnung gebracht haben. Das Spiel teilt ihnen das mit, wenn Sie auf der « Erledigt »-Tafel die Wahl bestätigen wollen.

In den meisten Situationen werden Sie die Kaufpunkte verlieren, die Sie nicht sofort gebrauchen. Es gibt allerdings einige Ausnahmen. Die Beschreibung der Szenarien im Anhang A dieser Bedienungsanleitung erklärt ihnen diese Ausnahmen genauer. Falls Sie versuchen sollten, den Bildschirm für die Wahl der Einheiten zu verlassen, und es bleiben ihnen Punkte, so gibt ihnen das Spiel Nachricht, wenn Sie diese ungebrauchten Punkte verlieren.

In der unteren rechten Ecke dieses Bildschirm gibt es drei Tafeln. Im folgenden werden diese drei Tafeln erklärt:

Help (Hilfe)

The Perfect General verfügt über ein ständig abrufbereites Hilfsmenü das für den jeweiligen Bildschirm Auskünfte erteilt. Diese Funktion hilft ihnen solange Sie den Bildschirm für die Wahl der Einheiten benutzen.

Recon Map (Feldkarte)

Mit diesem Befehl können Sie die Feldkarte in Großformat sehen. Solange die Feldkarte sichtbar ist, sehen Sie das Menü mit den sonst verfügbaren Befehlen nicht. Sie können das Menü auf die übliche Art und Weise sichtbar machen. Die F1-Taste oder das rechte Mausteil zeigt ihnen das Menü. Die « Help » welche Sie im Menü anrufen können erklärt ihnen die verfügbaren Befehle.

Done (Erledigt)

Auf dieser Tafel erklären Sie, daß Sie alle Einheiten, die Sie wünschen, gekauft haben und im Spiel weiterfahren wollen. Falls Sie mehr Punkte ausgegeben haben, als Sie normalerweise dürften, können Sie diesen Befehl nicht geben. Falls Sie weniger Punkte ausgegeben haben als ihnen zustehen, verlangt eine Dialogbox, ob Sie wirklich alles erledigt haben. Antworten Sie dann entsprechend.

Anmerkung: falls Sie keine Kaufpunkte verlieren werden sie auch nicht gefragt.

AUFSTELLUNG DER EINHEITEN

Nachdem Sie die Wahl der Einheiten abgeschlossen haben müssen Sie sie auf das Gefechtsfeld stellen. Der Bildschirm für das Aufstellen der Einheiten erscheint jetzt im Spiel. Er ist dem normalen, weiter unten beschriebenen Schlachtfeldbildschirm ähnlich.

Die Tafel in der unteren rechten Ecke des Bildschirms ist der einzige Unterschied zum Schlachtfeldbildschirm. Diese Tafel enthält Symbole für die verschiedenen Arten von Einheiten. Die Zahlen geben ihnen an wie viele Einheiten Sie noch in Stellung bringen müssen. Die Tafel der Einheit, die Sie gerade aufstellen, ist hervorgehoben.

Mit der Maus können Sie über die aufzustellenden Einheiten leicht verfügen. Bewegen Sie den Positionsanzeiger der Maus über das Symbol der Einheit, + die Sie gerade aufstellen wollen und klicken Sie mit dem linken Mausteil. Beachten Sie bitte, daß der Typ, den Sie aufstellen, wenigstens noch eine Einheit zum Aufstellen haben muß.

Falls Sie die Tastatur benutzen, können Sie die Art von Einheit, die Sie einsetzen, nicht direkt auswählen. Es ist jedoch möglich, mit dem Befehl « Nächster Typ » (Next Unit Type) (aus dem herauskommenden Menü) alle verfügbaren Einheiten abzugehen. Diesen Befehl können Sie ebenfalls mit der schnellen Zugriffstaste N geben.

Zuerst wählen Sie die gewünschte Stellung. Sie muß sich innerhalb der Ausgangsstellung befinden. Die Feldkarte zeigt dieses Gebiet mit roten und blauen Rändern. Rot ist für die Gebiete des Angreifers und Blau ist für den Verteidiger.

Eine Stellung auswählen ist nicht schwer. Falls Sie eine Maus haben, zeigen Sie auf die Stellung und klicken einmal mit dem linken Mausteil. Mit der Tastatur bewegen Sie den Zielanzeiger (kleiner weißer sechseckiger Rahmen) in dem Sie die Pfeiltasten auf der Tastatur benutzen. Sie wählen die Stelle wo sich der Zielanzeiger befindet indem Sie auf die EINGABE-Taste drücken.

Eine bereits in Stellung gebrachte Einheit können Sie entfernen indem Sie die Stellung wählen in der sie sich befindet. Die Stellung wird frei und die Einheit kehrt zur Ausgangsbasis zurück von wo aus Sie ihre Einheiten aufstellen. Beachten Sie bitte daß Sie nur solche Einheiten wiederaufnehmen können die Sie

in dieser Runde aufgestellt haben. Einheiten die es schon in vorangegangenen Runden gegeben hat können nicht mehr woanders aufgestellt werden.

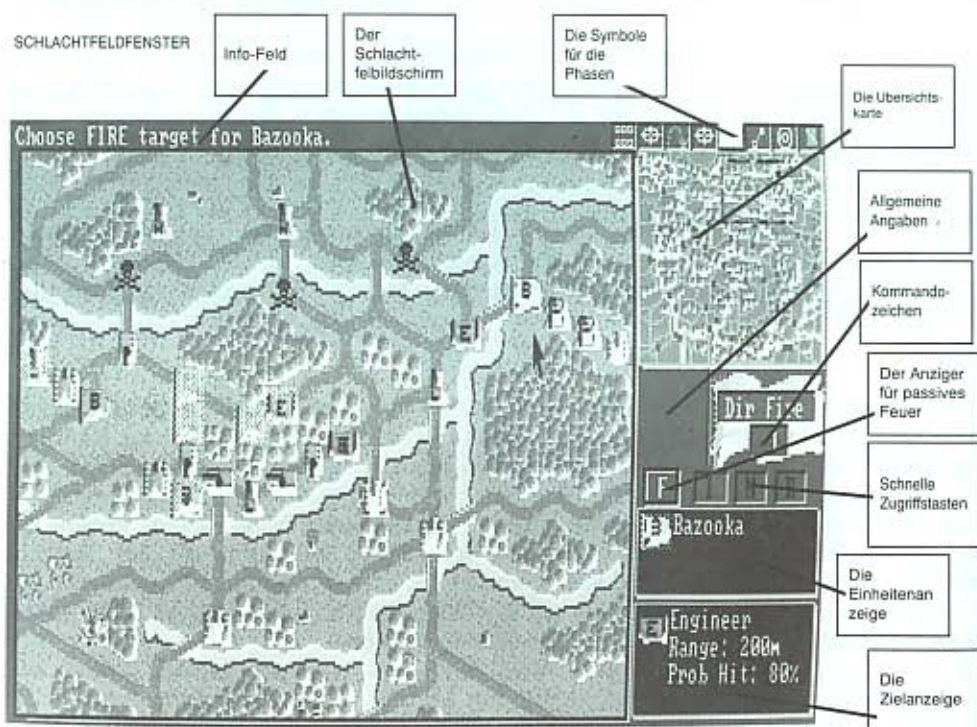
Sobald alle Einheiten aufgestellt sind fragt Sie eine Dialogbox ob Sie jetzt fertig sind. Falls dies zutrifft wählen Sie YES, falls Sie es sich noch einmal überlegen wollen wählen Sie NO. Sie können anschließend Einheiten, die Sie bereits in Stellung gebracht haben, wegnehmen und woanders hinstellen. In diesem Fall müssen Sie den auf dem Menü erscheinenden Befehl « Phase erledigt » (Phase Complete) geben.

SCHLACHTFELD

Den größten Teil des Spiels verfolgen wir auf dem Schlachtfeldbildschirm.

Von hier aus fragt Sie das Spiel, ob Sie indirektes Feuer wollen oder nicht, direktes Feuer oder Marschbefehle erteilen. Sie merken auch, was für Befehle ihr Gegner gibt. Dann haben Sie das Bedürfnis auf die Aktionen der feindlichen Streitkräfte zu antworten. Beispielsweise möchten Sie auf eine vorbeiziehende Einheit feuern. Wenn ihr Gegner auf eine ihrer Einheiten feuert, möchten Sie das Feuer erwidern.

Beim Spielen ist es wichtig, daß Sie die Funktionen dieses Bildschirms verstehen. Dieser Abschnitt der Bedienungsanleitung wird die Eigenschaften des Schlachtfeldbildschirms beschreiben.



Es folgt eine Beschreibung nebenstehenden Tafel.

1. Das Info-Feld übermittelt Nachrichten. Sie werden beispielsweise darüber informiert daß ein Schuß abgefeuert worden ist. Oder Sie werden aufgefordert, einen Befehl zu geben.

2. Die Phasensymbole geben ihnen jederzeit Auskunft über den aktuellen Stand. Jedes Symbol entspricht einer der innerhalb einer Runde stattfindenden Phasen (Aufstellen, Ausrichten der Beweglichen Artillerie usw.). Das Symbol der gegenwärtigen Phase ist rot solange der Angreifer am Spielen ist und Blau wenn der Verteidiger dran ist.

3. Das Schlachtfeldfenster zeigt einen abgeschlossenen Ausschnitt des Gefechtsfeldes. Hier bestimmen Sie die Ziele oder für wen ihre Befehle gelten.

4. Die Übersichtskarte die sich in der oberen rechten Ecke des Bildschirms befindet zeigt ihnen grob das ganze Kampfgebiet. Das kleinere Rechteck in dieser Karte entspricht dem Ausschnitt des Gebietes das gerade dargestellt wird. Die angreifenden Einheiten sind rot markiert, Blau sind die verteidigenden.

5. Solange die allgemeinen Angaben gezeigt werden haben Sie eine Erinnerungshilfe über die gegenwärtigen Bedingungen (wie Nacht, Nebel oder Regen). Falls nichts angezeigt ist haben Sie in dieser Runde gerade gutes Wetter und es ist Tag.

6. Das Kommandozeichen läßt erkennen, wer gerade dran ist. Es ist rot, wenn der Angreifer Befehle geben kann, und Blau für den Verteidiger. Die größere Tafel nennt die Phase, welche gerade andauert, mit Namen. Die kleinere Texttafel zeigt mit der Nummer, um welche Runde es sich handelt.

7. Die Tafel mit den Schnellen Zugriffstasten zeigt einige der am häufigsten gebrauchten Befehle. Sie sind sehr bequem wenn man eine Maus benützt. Sie erinnern die Benutzer der Tastatur an die Schnellen Zugriffstasten. Die hier verfügbaren Befehle heißen: I = Ignore Unit (Ignorieren), N = Next Unit (nächste Einheit), und R = Reconnaissance Map (Feldkarte).

8. Der passive Feuer-Anzeiger ist eine Tafel mit dem Buchstaben F. Manchmal können Sie zurückfeuern (Return Fire) wenn ihr Gegner auf eine ihrer Einheiten feuert, oder Sie können auf vorüberziehende Einheiten Drauffeuern (Passing Fire). In allen diesen Fällen wird der Anzeiger auf GRÜN sein, ansonsten ist er grau.

9. Diese Anzeigetafel informiert Sie über die Einheiten oder Stellungen im Schlachtfeldfenster über welchen gerade der GELBE Anzeiger steht.

10. Die Zielanzeigetafel informiert Sie über die Einheiten oder Stellungen im Schlachtfeldfenster über welchen gerade der WEIßE Anzeiger steht.

VERSCHIEBEN DES SCHLACHTFELDFENSTERS

Das Schlachtfeldfenster steht mitten im Kampfgebiet. Es enthält allerdings nur einen Ausschnitt des gesamten Gefechtsfeldes. Beachten Sie bitte, daß die Übersichtskarte in einem rechteckigen Rahmen den jeweils gerade im Fenster gezeigten Ausschnitt zeigt.

Sie werden das in diesem Fenster gezeigte Gebiet von Zeit zu Zeit ändern wollen. Es gibt mehrere Methoden wie man den auf der Feldkarte gezeigten Ausschnitt verändern kann.

Benützen der Tastatur

Der Ziffernblock gibt ihnen die Möglichkeit, eine der acht Richtungen anzugeben. Das Gefechtsfeld verschiebt sich je nachdem, welches der Fenster auf dem Bildschirm « aktiv » ist. Beide, sowohl der Schlachtfeldbildschirm als auch die Übersichtskarte, sind Fenster die für Sie zugänglich sind.

Das aktive Fenster hat einen GELBEN Rahmen. Falls ein Fenster nicht aktiv ist, ist der Rahmen DUNKELGRAU. Mit einer Maus ist jenes Fenster aktiv wo sich der Positionsanzeiger befindet. Ansonsten benützen Sie bitte die TAB-Taste welche das aktive Fenster vom Schlachtfeldbildschirm zur Übersichtskarte und zurück schaltet.

Wenn die Übersichtskarte das aktive Fenster ist, werden die Richtungstasten den Schlachtfeldbildschirm in die gewünschte Richtung bewegen. Jedes Drücken der Taste wird das Fenster Nr. 1 eine Einheit in diese Richtung schieben. Falls Sie die Richtungstaste mit der rollen-Taste benutzen erhöhen Sie diesen Wert um zehn. Falls die Übersichtskarte nicht das aktive Fenster ist, werden die Richtungstasten den Zielanzeiger bewegen. Der Zielanzeiger ist der WEISSE sechseckige Rahmen. Er legt den Bestimmungsort oder das Ziel fest.

Beim Bewegen des Zielanzeigers in der Nähe des Randes des gezeigten Gebietes verschiebt sich das Schlachtfeldfenster in diese Richtung. Wie oben angeführt dient die rollen-Taste dazu, die Bewegung durch Tastendruck zu beschleunigen.

Und falls Sie die Maus benutzen

Das Schlachtfeldfenster wird in die gewünschte Richtung verschoben, wenn Sie den Positionsanzeiger an seinen äußersten Rand bewegen.

Sie können auch die Übersichtskarte verwenden um das Schlachtfeldfenster zu verschieben. Bringen Sie dazu den Positionsanzeiger in das Rechteck welches die gegenwärtige Ansicht zeigt. Drücken und halten Sie auf diese Art den linken Teil der Maus. Nun können Sie dieses Rechteck in ein neues Gebiet innerhalb der Übersichtskarte ziehen. Indem Sie dieses Rechteck bewegen verschieben Sie das Schlachtfeldfenster das ihren Bewegungen folgt. Lassen Sie das linke Mausteil wieder los, wenn Sie die gewünschte Draufsicht eingestellt haben.

Sie können ebenfalls die Maus in ein Gebiet der Übersichtskarte bewegen und dort mit dem linken Mausteil einmal klicken. Dies wird das Schlachtfeldfenster bewegen und ihnen das gewählte Gebiet zeigen.

MENÜS

Während des Spiels gibt es ein verborgenes Menü das die verfügbaren Befehle zeigt. Sie können dieses Menü wann immer Sie wollen mit der F1-Taste sichtbar machen.

Falls Sie einmal mit dem rechten Mausteil klicken haben Sie ebenfalls dieses Menü. Beachten Sie bitte : Im Schlachtfeldbildschirm auf das RECHTE Mausteil drücken löst eine andere Reaktion aus! Um an dieses Menü heranzukommen müssen Sie sich vergewissern, daß sich der Positionsanzeiger nicht im Schlachtfeldbildschirm befindet.

Jede Option dieses Menüs hat einen Buchstaben als Kurzbezeichnung. Die Farbe dieses Buchstabens ist WEIß, der Rest der Befehlsbezeichnung ist in schwarz. Diese Taste können Sie gebrauchen um Befehle geben.

Viele Bestandteile des Menüs geben eine andere Taste in hervorgehobener Schrift auf ihrem rechten Rand in [Klammern] an. Dies sind die Schnellen Zugriffstasten welche dem Befehl entsprechen. Sie können diese Schnellen Zugriffstasten, wenn Sie sie einmal gelernt haben, direkt vom Schlachtfeldbildschirm aus benutzen. Dies erlaubt ihnen die meisten Befehle auszugeben ohne auf das Menü zurückgreifen zu müssen.

Viele der verfügbaren Befehle gelten in einer bestimmten Situation. Andere sind während des gesamten Spiels verfügbar. Wir gehen nun zuerst jene Befehle durch, die stets verfügbar sind. Nach diesem Abschnitt werden wir die besonderen Befehle vorstellen, die sich nur auf einzelne Phasen des Spiels beziehen. Beachten Sie bitte, daß die entsprechenden Schnellen Zugriffstasten dem Namen des Befehls in [Klammern] folgen.

Diese Befehle sind, wenn nicht anderst angegeben, immer verfügbar.

Help (Control-H) : Hilfe

Soforthilfe je nach Lage.

Ignore Unit this Phase (I) : Diese phase ignorieren

Mit diesem Befehl teilen Sie dem Computer mit, daß Sie während dieser Phase der aktiven Einheit keinen Befehl geben. Er wird Sie bis zur nächsten Phase nicht noch einmal nach einem Befehl fragen. Sie können jedoch ausnahmsweise diese Einheit während der Phase doch noch wählen. Mehr Information darüber unter « Wahl der Einheiten » (Select Unit).

Diesen Befehl können Sie nicht geben wenn Sie gerade Einheiten in Stellung bringen.

New Unit (N) : Nächste Einheit

Mit diesem Befehl lassen Sie zeitweilig eine bestimmte Einheit aus. Der Computer geht zur nächsten verfügbaren Einheit über und wartet auf einen neuen Befehl. Diese Einheit wird später in dieser Phase noch einmal vorgebracht.

Select Unit (S) : Einheitenwahl

Dieser Befehl gibt implizit einen Befehl « Nächste Einheit » (Next Unit) für die gewählte Einheit aus. Sie können dann entscheiden, welcher ihrer Einheiten Sie

einen Befehl geben wollen. Falls der weiße Zielerzeiger eine Einheit, die einen Befehl erhalten kann, in hervorgehobener Schrift zeigt, gilt diese Einheit als gewählt. Ansonsten bittet Sie das Spiel, eine Einheit auszuwählen.

Display Control (D) : Bildschirmkontrolle

Dieser Befehl verschafft ihnen Zugang zu vielen Optionen. Mit ihrer Hilfe können Sie die Art der auf dem Schlachtfeldbildschirm verfügbaren Informationen kontrollieren. Ein zweites Menü erscheint, das ihnen die folgende Möglichkeiten gibt :

* Window Display ON/OFF (W) : Fenster-Anzeige EIN/AUS

Der Schlachtfeldbildschirm verfügt für die gerade gültige Feldkarte nur über begrenzten Platz.

Das ermöglicht die Informationen auf der rechten Seite des Bildschirms. Es könnte allerdings auch sein, daß Sie lieber einen größeren Ausschnitt des Schlachtfeldes sehen möchten. Falls Sie die Fenster-Anzeige AUSSchalten (OFF) füllt die Feldkarte den ganzen Bildschirm. Dieser Befehl dreht die Verhältnisse um. Falls das ganze Fenster EINGeschaltet ist, gibt es den Befehl AUSSchalten (OFF). Das gleiche ist umgekehrt gültig : Falls das volle Fenster AUSgeschaltet (OFF) ist, gibt es den Befehl EINSchalten (ON).

* Victory Point ON/OFF (V) : Siegpunkte EIN/AUS

Dieser Befehl schaltet die Anzeige der Siegpunkte für die Städte auf der Karte ein und aus.

* Artillery Targets ON/OFF (Control-T) : Artillerieziele EIN/AUS

Dies ist auch ein Tafel. Falls sie eingeschaltet ist, werden alle Ziele, auf welche Sie ihr Artilleriefeuer gerichtet haben, gezeigt. Sie können mit diesem Befehl nicht die Ziele ihres Gegners sehen.

* Show LOS (L) : Sichtanzeige

Wenn Sie diesen Befehl geben, geht das Spielsystem in eine spezielle « Sichtlinienanzeige » über. Diese Einstellung gibt ihnen die Möglichkeit die Sichtmöglichkeiten der verschiedenen Stellungen zu untersuchen. Das Spiel hält inne, solange diese Einstellung wirksam ist, und ein neues Menü mit Befehlen erscheint.

Show LOS (L) : Sichtanzeige

Weist das Spiel an, über die Sichtverhältnisse einer bestimmten Stellung zu informieren. Dies ist die Grundeinstellung falls die Einstellung « Sichtlinie » mit dem Befehl « Show LOS » des Menüs der Bildschirmkontrolle beginnt. Sie können sie auch einstellen wenn das Spiel alle für ihre Einheiten sichtbaren Stellungen zeigt.

Der Computer berechnet die Sichtlinie aus der Sicht des (gelben) Einheitenanzeigers. Mit den Pfeiltasten oder dem linken Mausteil können Sie ihn zu einer neuen Stellung bewegen. Der Computer stellt nun seine Berechnungen an und zeigt von dieser Stelle aus die Sichtgrenzen.

Schattierte Stellen sind von der Anzeigerposition aus nicht sichtbar.

LOS of All Units (A) : Vollsicht

Es werden die für ihre Einheiten sichtbaren Stellungen gezeigt. Falls diese Einstellung mit dem Befehl « LOS of All Units » der Bildschirmkontrolle beginnt handelt es sich hier um die Grundeinstellung. Sie kann auch eingestellt werden wenn das Spiel die Sicht von einer bestimmten Stellung aus zeigt.

Schattierte Stellen sind von der Anzeigerposition aus nicht sichtbar.

Exit LOS View (E) : Ende vollsicht

Damit beenden Sie die « Sichtlinien »-Einstellung. Es geht im Spiel weiter.

* LOS of All Unit (Control-L) : Vollsicht aller Einheiten

Dieser Befehl ist der gleiche wie der vorherige (Show LOS). Er bringt ihnen auch die besondere bereits erklärte Sichtlinien-Einstellung. Der einzige Unterschied ergibt sich aus der Art der Information welche die Karte am Anfang bereithält. Bitte kehren Sie zur angeführten Erklärung zurück.

* Center Screen (C) : Zentraler Bildschirm

Dieser Befehl rückt den (gelben) Einheitenanzeiger mit dem im Schlachtfeldfenster gezeigten Gebiet in die Mitte des Bildschirms. Die im Fenster gezeigte Fläche ist nicht mehr dieselbe. Der Anzeiger bewegt sich dabei nicht von der Stelle.

* Hex Grid ON/OFF (Control-G) : Sechseckiges Netz EIN/AUS

Mit diesem Befehl erscheint das dem Bildschirm unterliegende sechseckige Netzes auf der Feldkarte. Beachten Sie bitte, daß das Spiel alle Reichweiten und Bewegungswerte mit diesem Netz berechnet. Indem Sie diese Option einschalten können Sie leicht die Entfernungen ausmessen. Es kommt herunter und stört im Bildschirm. Die meisten unter ihnen werden es wohl unnötig finden sobald man sich einmal an das Spielsystem gewöhnt hat.

* Recon Map (R) : Feldkarte

Mit diesem Befehl verlangen Sie, daß das Spiel die Feldkarte zeigt. Das ist eine den Bildschirm füllende Karte, welche das ganze Gefechtsfeld zeigt.

Ein rechteckiger Rahmen erscheint auf der Karte und zeigt den Ausschnitt des Gebietes der jetzt auf dem Schlachtfeldfenster sichtbar ist. Sie können das Rechteck

bewegen. Falls Sie es bewegen verschiebt sich das Fenster mit dem Schlachtfeld, sobald Sie die Feldkarte verlassen, in eine neue Position.

Falls Sie die Tastatur gebrauchen, können Sie das Rechteck mit den Pfeiltasten des Ziffernblocks bewegen. Die ROLLEN-Taste bewirkt, daß sich das Rechteck über wesentlich größere Entfernungen bewegt. Falls Sie die Maus benützen müssen Sie das linke Mausteil mit dem Positionsanzeiger innerhalb des Rechtecks drücken und niederhalten. Ziehen Sie dann das Rechteck an die neue Stelle.

Im Menü gibt es mehrere Optionen die die verschiedenen Informationstafeln auf der Karte erscheinen lassen. Beachten Sie bitte, daß die Größenverhältnisse auf der Karte nur annähernd stimmen. Das Menü enthält die folgenden Optionen:

Unit Display ON/OFF (U): Anzeige der Einheiten EIN/AUS

Falls aktiv erscheinen auf der Karte ROTE Rechtecke für die Einheiten des Gegners. BLAU repräsentiert die Einheiten des Verteidigers.

Victory Points ON/OFF (V): Siegpunkte EIN/AUS

Falls aktiv zeigt die Karte die Anzahl der Siegpunkte für die dazugehörigen Städte.

Beachten Sie bitte, daß Sie nicht gleichzeitig Siegpunkte und Kartenbeschriftungen sehen können.

Reinforcement Area ON/OFF (R): Verstärkungen EIN/AUS

Tiefrote Rechtecke stehen in den Gebieten, für welche Sie Verstärkung bekommen können. Schauen Sie bitte in die Erläuterungen für Szenarien um mehr Auskunft darüber zu bekommen welche Verstärkungen Sie erhalten können.

Neutral Countries ON/OFF (N): Neutrale Länder EIN/AUS

Falls aktiv erkennt man diese Gebiete an den WEISSEN Rechtecken (falls es sie überhaupt gibt)

Map levels ON/OFF (N): Kartenbeschriftung EIN/AUS

Falls auf EIN zeigt die Karte die Namen der Städte. Sie zeigt auch die Namen von wichtigen geographischen Gegebenheiten.

Beachten Sie bitte, daß Sie nicht gleichzeitig Siegpunkte und Kartenbeschriftungen sehen können.

Exit Recon Map (E): Ende Feldkarte

Mit diesem Befehl kehren Sie zum Schlachtfeldfenster zurück. Falls Sie den rechteckigen Rahmen der Feldkarte bewegt haben enthält das Schlachtfeldfenster das neue Gebiet.

Game Control (G): Spielkontrolle

Mit diesem Befehl kommen Sie an ein zweites Menü und verfügen damit über mehrere Optionen: Beachten Sie bitte, daß die meisten dieser Optionen keine ihnen entsprechende Schnelle Zugriffstaste haben.

* Save Game: Spiel sichern

Mit diesem Befehl sichern Sie das Spiel wie es ist auf dem jeweiligen Datenträger. Sie können dieses aufbewahrte Spiel (von dem Startmenü aus) später erneut laden. Das Spiel geht dann weiter.

Falls Sie diesen Befehl geben erscheint eine Dialogbox und fragt, welchen Namen Sie der Datei geben wollen. Das Programm fügt dem Namen die Ausdehnung « .SVG » hinzu.

Nachdem Sie das Spiel gesichert haben fragt Sie eine Dialogbox ob Sie das Spiel verlassen wollen. Falls Sie mit NO antworten, kehren Sie zum Spiel zurück. Die Antwort YES beendet das gegenwärtige Spiel und Sie kehren zum Startmenü zurück.

* Adjust Delays: Geschwindigkeit

Dieser Befehl erlaubt es ihnen, die Dauer der Botschaften und Antworten zu ändern. Diese Werte und die damit verbundenen Dialogboxen haben wir schon ausführlich in dem Abschnitt über den Szenarioregel-Bildschirm erörtert. Bitte sehen Sie dort nach um näheres zu erfahren.

* Sound Volume ON/OFF: Lautstärke EIN/AUS

Mit diesem Befehl regeln Sie die Lautstärke. Beachten Sie bitte daß dieser Befehl keine Wirkung zeigt, falls Sie ihren Computer so eingestellt haben, daß er keinen Klang erzeugt.

* Long Description: Ausführliche Beschreibung

Der Eingabebildschirm zeigt eine ausführliche Beschreibung der Szenarien. Es handelt sich um denselben Befehl wie Sie ihn auch auf dem Szenarioauswahlbildschirm sehen können.

* Show Current Score: Punktanzeige

Dieser Befehl zeigt eine Tafel mit der Anzahl der erreichten Siegpunkte. Da das Spiel die Siegpunkte nur am Ende einer jeden Spielserie zählt, entspricht ihre Gesamtzahl den in der vorigen Runde erreichten Werten.

* Show Rule options: Anzeige der Spielregeln

Der Bildschirm zeigt die in dieser Spielserie verwendeten Spielregeln. Falls Sie das Spiel häufig mit verschiedenen Spielregeln gebrauchen dient ihnen dies als Erinnerungshilfe.

* Quit Game (Control-G) : Spielende

Mit diesem Befehl können Sie das Spiel stets vorzeitig beenden. Wir empfehlen ihnen allerdings, daß Sie das Spiel, bevor Sie diesen Befehl gebrauchen, sichern. Das Schlachtenverzeichnis hält keine vorzeitig beendeten Spiele fest.

Wenn Sie diesen Befehl geben, erscheint eine Dialogbox mit drei Optionen: « Weitermachen » (Continue) annulliert den soeben erteilten Befehl, das Spiel zu verlassen und kehrt zum Spiel zurück. « Aus dem Spiel gehen » (Quit Game) führt Sie zum Startmenü zurück und « Zum DOS » (Quit to DOS) beendet das Programm und führt Sie zum Betriebssystem zurück.

Phase Complete (Control-P) : Vollständige Phase [STRG-P]

Wenn Sie diesen Befehl geben wendet das Spiel auf alle ihre Einheiten den Befehl « Diese Phase ignorieren » (Ignore Unit this Phase) an. Das Spiel geht nun in die nächste Phase über. Falls Sie der Angreifer sind, ist nun der Verteidigers am Zug. Andernfalls ist in der nächsten Phase der Angreifer an der Reihe. Besondere Befehle für die direkte Feuerphase

Next Target : Nächstes Ziel [LEERSTELLE]

Wenn der Computer Sie nach einem direkten Feuerbefehl fragt, wählt er automatisch das Ziel mit der höchsten Trefferwahrscheinlichkeit. Dieses Ziel ist jedoch nicht immer das strategisch beste. Mit diesem Befehl können Sie alle Ziele durchgehen, die verfügbar sind. Beachten Sie bitte, daß die Wahrscheinlichkeit in der Zielanzeigetafel erscheint, die sich in der unteren rechten Ecke des Bildschirms befindet. Ziele mit einer Trefferwahrscheinlichkeit von 0 sind nicht verfügbare Ziele.

Besondere Befehle für die Bewegungsphase :

Sentry Duty (Y) : Wachdienst

Dieser Befehl weist den Computer an, nicht weiter danach zu fragen, ob die gegenwärtige Einheit fortbewegt werden soll. Einmal erteilt, ist dieser Befehl bis ans Ende des Spiels wirksam. Sie können diesen Befehl jedoch ausdrücklich ändern wenn Sie »Einheiten wählen« verfügen um die Wacheinheit zu wählen.

Load Transported Unit (T) : Transportierende Einheit laden

Dieser Befehl ist nur verfügbar wenn die ausgesuchte Einheit die zu transportierende Einheit aus ihrer Stellung transportieren kann. Bitte sehen Sie im Abschnitt der Bedienungsanleitung nach, der vom Transport handelt. Dieser Befehl kostet Sie einen Bewegungspunkt.

Unload Transported Unit (T) : Transportierte Einheit entladen

Diesen Befehl gibt es nur, wenn die ausgesuchte Einheit eine andere Einheit transportiert. Es müssen auch noch genügend Punkte übrig sein nachdem schon ein Bewegungspunkt ausgegeben wurde um aus der gegenwärtigen Stellung zu kommen. Bitte sehen Sie in diese Bedienungsanleitung unter den Transportregeln nach.

Build Bridge (B) : Brückenbau

Dieser Befehl ist nur verfügbar wenn es sich um eine Pioniereinheit handelt die an einem Fluß Stellung bezogen hat. Der Brückenbau dauert zwei Runden. Währenddessen dürfen die Pioniere diese Stelle nicht verlassen.

Destroy Bridge (B) : Brücke zerstören

Dieser Befehl ist nur verfügbar, wenn es sich um eine Pioniereinheit handelt, die an einem Fluß Stellung bezogen hat. Die Zerstörung der Brücke dauert zwei Runden. Währenddessen dürfen die Pioniere diese Stelle nicht verlassen.

Build Mine Field (M) : Minen legen

Dieser Befehl ist nur verfügbar wenn es sich um eine Pioniereinheit handelt. Das Minenfeld ist nach einer Runde fertig. Beachten Sie bitte, daß die Pioniere auf Brücken und in Städten keine Minen legen können.

Disarm Mine Field (M) : Minen räumen

Dieser Befehl ist nur verfügbar wenn sich die Pioniereinheit in einer Stellung befindet in der es Minen gibt. Das Entschärfen der Mine dauert eine Runde. Beachten Sie bitte daß nur die Pioniere an die Stellen ziehen können wo es Minen gibt.

SPIELSTÄNDE SPEICHERN UND LADEN

Das Eingabefeld für die Dateien ist eine spezielle Dialogbox die dazu entworfen wurde, das Sichern und Laden aufbewahrter Spiele so angenehm wie nur möglich zu machen. Dieser Abschnitt der Bedienungsanleitung beschreibt die Eigenschaften des Eingabebildschirms für Dateien.

1. Die Verzeichnislinie

Auf dieser Linie sehen Sie das gegenwärtige Laufwerk, Unterverzeichnis und das Verzeichnis in welchem das Spiel aufbewahrt und von wo aus das Spiel geladen wird. Sie gelangen in verschiedener Weise in dieses Verzeichnis. Erstens durch die Wahl eines Verzeichnisses aus einer Liste mit den Dateien. Die Wahl der Nachbar-

Tafel bewegt sie eine Ebene zurück. Die Wahl eines neuen Laufwerks aus der Reihe mit den Laufwerken bringt Sie zum Laufwerk.

Die Verzeichnislinie kann auch direkt eingegeben werden. Die Zeichenfolge wird mit der Maus oder der Schnellen Zugriffstaste « D » gewählt. Benützen Sie dann bitte die Tastatur um die Zeichenfolge einzugeben. Nach der Eingabe wählen Sie mit der Eingabe-Taste das neue Verzeichnis, mit der Untbr-Taste können Sie wieder bis zum letzten Verzeichnis zurückgehen. Auch wenn Sie außerhalb des Eingabefeldes mit der Maus klicken geben Sie den jeweils gewählten Text ein.

2. Die Dateilinie

Dieses Feld zeigt den Namen der gegenwärtigen Datei die beim Sichern und Laden eines Spiels benutzt würde. Sie wählen eine Datei aus der Liste und bringen sie dadurch in die Linie.

Der Name der Datei kann auch direkt eingetippt werden. Ähnlich wie bei den Verzeichnissen klicken Sie mit der Maus oder benützen einfach die F-Taste.

3. Die Nachbar-Tafel

Die Nachbar-Tafel führt auf das dem gegenwärtigen aktiven Verzeichnis benachbarte Verzeichnis.

Beachten Sie bitte, daß Sie die Liste mit den Dateien und die Liste mit den Laufwerken mit den Pfeiltasten kontrollieren können. Um auf der Tastatur zwischen den verschiedenen Tafeln hin- und herzuschalten müssen Sie die Tabulationstaste TAB benützen. Die Dialogbox hebt die aktive Tafel gelb hervor.

4. Die Tafel mit den Dateien

Diese Tafel zeigt alle Unterverzeichnisse und im gegenwärtigen Verzeichnis aufbewahrten Spiele. Unterverzeichnisse enden mit dem Zeichen « \ ». Falls es mehr Namen gibt als in die Liste passen können Sie sie mit den Pfeiltasten oder dem Schiebegriff die Tafel verschieben.

Um eine Datei zu laden oder aufzubewahren verwenden Sie bitte die Maus oder die Pfeiltasten. Beim Wählen bewegt sich der Name in das Eingabefeld für die Dateien. Mit einem zweiten Mausklick oder der Eingabe-Taste bestätigen Sie ihre Wahl. Wählen Sie auf diese Art den Namen der Datei die sie als Spiel laden oder sichern wollen.

Um in ein Unterverzeichnis zu gelangen gehen Sie so vor als handle es sich um eine Datei.

5. Die Reihe mit den Laufwerken

Diese Reihe zeigt ihnen alle Laufwerke die ihr System gegenwärtig hat. Um auf ein anderes Laufwerk zu gelangen wählen Sie die gewünschte Eingabe und verfahren im weiteren wie bei Dateien oder Unterverzeichnissen.

6. OK Tafel

Damit bestätigt man die in der Dateilinie stehende Eingabe.

7. Annullieren

Diese Tafel gestattet es dem Benutzer von einem Sichern oder Laden eines Spiels abzusehen.

EINSTELLEN DER HARDWARE

Als wir The Perfect General entwickelten, achteten wir auf ihre Bedürfnisse und Wünsche für ein solches Spiel.

Deswegen gibt es mehrere Möglichkeiten, wie Sie das Spiel für sich auf ihrem Computer einrichten können. Die Option « Hardwareeinstellung ändern » (Change Hardware Configuration) des Hauptmenüs steuert hauptsächlich diese Funktion.

Diese Option führt auf drei Einstellmöglichkeiten: Sie heißen « Einstellen der Hardware », Modem/Serielle Einstellung und die Zwei Spieler Einstellung.

Die Hardwareeinstellung erscheint sobald Sie « Hardwareeinstellung ändern » auf dem Hauptmenü wählen. Es gibt hier verschiedene Möglichkeiten: Erstens können Sie die Klanganlage ihres Systems verändern. Das macht die Tafel « Klanganlage ».

Die Modem/Serielle Einstellung kontrolliert die Verbindungen mit einem anderen Computer. Voraussetzung ist, daß Sie das Spiel mit einem Modem (oder mit einem Null-Modem-Kabel) spielen. Die Tafel « Klanganlage » bringt zur zusätzlichen Kontrolle eine zweite Einstelltafel hervor. Für weitere Informationen schauen Sie bitte in dieser Bedienungsanleitung unter der Rubrik « Modem » nach.

Zwei Spieler mit einem Computer

Schließlich gibt es noch die Einstellung der Eingabegeräte. Hier können Sie angeben, ob Sie eine Maus oder einen Joystick benützen (oder keines von beiden). Jedoch gibt es eine noch viel wichtigere Einstellung. Es betrifft die Zwei Spieler Einstellung welche Sie durch diese Tafel verlangen können.

Wenn Sie The Perfect General oder ein anderes Computerspiel zu zweit auf einem Gerät benützen, kann das zu Komplikationen führen. Zwei Menschen an einem Gerät, daß gibt es auch so schon oft Streit. Wir bieten eine Lösung für den Fall an, da zwei Personen einen Computer benützen. The Perfect General kennt drei verschiedene Eingabegeräte, die einem Spieler dazu dienen können, seine Befehle zu geben. Es sind die Maus, der Joystick und die Tastatur.

Sie müssen sich dafür entscheiden, welcher Spieler diese Eingabegeräte während der Dauer des Spiels benützt. Es gibt immer einen Aktiven und einen Passiven

Spieler. Der aktive Spieler ist jener, der gerade « dran » ist. Während der Phase des direkten Feuerns bestimmt er vielleicht gerade, welche seiner Einheiten feuern wird und wählt ihre Ziele aus. Insofern ist sein Gegenspieler passiver Spieler. Der passive Spieler hat es allerdings bisweilen nötig, seinen Einheiten Befehle zum Zurückfeuern zu geben.

Diese Einstellung gibt ihnen die Möglichkeit, zu entscheiden, welche Eingabegeräte beide Spieler während des Spiels verwenden. Ein Spieler kann, je nachdem, ob er aktiv oder passiv am Spiel teilnimmt, das eine oder andere verwenden. Richten Sie das Spiel für sich und ihren Gegner bequem ein. Denken Sie daran, daß das Spiel ihnen und ihrem Gegner nicht erlaubt, die Maus oder den Joystick gleichzeitig zu benutzen. Selbst in der besten Freundschaft könnte so etwas zum Problem werden.

Das Entwickeln eines Spiels für zwei Personen an einem Computer wirft interessante Fragen auf: Während des Spiels möchte die Person die gerade « dran » ist (der aktive Spieler), und ihr Gegner welcher, seine Kräfte bedroht sieht (der passive Spieler), gerne gleichzeitig den Computer benutzen. Wie kann das nun am besten geschehen?

Wir bieten für das Problem verschiedene Lösungen an. Erstens können beide Spieler gleichzeitig die Tastatur benutzen. Der Zugang zu den Tasten des Eingangsmenüs und die Befehlstasten des passiven Spielers befinden sich jeweils rechts und links der Tastatur. Für das Startmenü ist das normalerweise die F1-Taste und die BASKSPACE (Löschen)-Taste. Der passive Spieler kann (falls verfügbar) die Tasten « ' » oder « - » zum Zurückfeuern oder Drauffeuern benutzen.

Zweitens kann man das Spiel mit einem beliebigen Eingabegerät bedienen. Das sind die Maus, der Joystick und die Tastatur. In der Einstellung des Computers können Sie bestimmen, wer welche Eingabegeräte benutzt. Auf diese Art und Weise können Sie die günstigste Lösung wählen.

Beim Entwurf des Spiels für zwei Spieler wurde noch ein letzter Punkt berücksichtigt: Es gibt nur einen Bildschirm den sich zwei Spieler teilen müssen. Folglich kann es auch keine versteckten Einheiten geben. **Wenn also zwei Spieler an einem Gerät sitzen gilt immer die Einstellung « FULL VIEW » (Volle Sicht).**

SPIELEN MIT MODEM

EINLEITUNG

Das Modemspiel ermöglicht zwei Spielern eine Begegnung bei der jeweils die Einheiten des Gegners nicht sichtbar sind. (Beachten Sie bitte daß es keine getarnten Einheiten gibt wenn sich zwei Personen das gleiche System teilen). Die verbundenen Systeme müssen synchron laufen, denn ein Spieler kann Befehle erteilen während sein Gegner gerade an der Reihe ist. Das mag zur Folge haben, da das Spiel langsamer erscheint als wenn wir nur ein System benutzen.

EINSTELLUNG

Um die Vorteile des Modem-Spiels auszunützen muß das Modem (oder die Direktverbindung) aktiviert werden. Sie machen dazu ganz am Anfang während der Installationsphase Angaben. Sie können sie auch nachträglich am Hardwareeinstellungsbildschirm eingeben. Sie brauchen nur « Change Hardware Configuration » (Hardwareeinstellung Ändern) im Hauptmenü anrufen.

In der Hardware-Einstellung gibt es zwei Vorrichtungen für das Modemspiel. Die erste befindet sich auf dem eigentlichen Hardwareeinstellungsbildschirm. Hier sagen Sie dem Programm, wo es das Modem oder das Null-Modem ansprechen soll. (Ein « Null-Modem » ist ein spezielles Kabel das zwei Computer miteinander direkt verbindet.).

Für das von AMIGA entwickelte System müssen Sie den Namen der Eingabevorrichtung und die Nummer der Einheit für den seriellen Ein/Ausgang angeben, den Sie benutzen. Die Standardwerte für die Eingabevorrichtung « serielle Einrichtung » (Serial device) und « Einheit 0 » (unit 0) benutzen die Standard-Ein/Ausgänge. Das ist bei jedem Amiga-System so. Falls Sie eine zusätzliche serielle Ein/Ausgangskarte (add-on serial-port card) oder ein internes Modem benutzen, müssen Sie diese Werte ändern. Bitte sehen Sie in Ihrer Bedienungsanleitung nach und überprüfen Sie die Werte für diese Eingabevorrichtungen.

Beim MS-Dos Betriebssystem müssen Sie den Ein/Ausgang richtig bezeichnen. Das Spiel akzeptiert Werte von COM1 bis COM4. Dabei müssen Sie so vorgehen wie beim Einrichten eines Verbindungsprogramms für Terminals. Beides, die Adresse des Ein/ Ausgangs und die IRQ-(Unterbrechungs-) Nummer greifen gegebenenfalls auf die Standardwerte des gewählten Ein/Ausgangs zurück. Mag sein, daß Sie diese Werte für ein nicht-standardmäßiges System ändern müssen. Die beigegebenen Werte sind in 99 % der Fälle für die seriellen Ein/Ausgangskarten anwendbar. Sie sollten die Grundwerte nicht verändern wenn Sie nicht sicher sind. Das kann unvorhersehbare und unerwünschte Resultate verursachen.

Beim installieren müssen Sie zuerst dem Spiel angeben, wo Sie die Kommunikationshardware ansprechen. Im zweiten Teil sagen Sie der Software, wie Sie mit dem angeschlossenen System in Verbindung treten. Sie gehen zum zweiten Teil der Optionen über indem Sie auf dem Hardwareeinstellungsbildschirm den Befehl « Einstellen » wählen. Dieser Befehl zeigt den Modem-Serial Einstellungsbildschirm. Auf diesem Bildschirm gibt es in vier Gruppen unterteilte Optionen.

1. Um welche Eingabevorrichtung handelt es sich?

Drei Dialogboxen sind auf dem Bildschirm vorhanden mit denen die Frage beantwortet werden kann:

Not Connected (Nicht verbunden)

Dies bedeutet daß unser Seriell-Ein/Ausgang keine Verbindung hat. Falls diese Option gewählt wurde können wir nicht mit einem Modem spielen.

Direct (Direkt)

Diese Möglichkeit gibt dem Spiel an, daß Sie direkt mit einem zweiten Computer verbunden sind und ein Null-Modem-Kabel benutzen.

Modem

Falls Sie diese Tafel wählen geben Sie dem Spiel an, daß Sie ein Modem (und eine Telefonverbindung) benutzen um ein anderes Computersystem anzurufen. Bei dieser Option kann ihnen das Programm beim Telefonieren helfen. Das Programm nimmt auch für Sie die Telefonanrufe in Empfang falls Ihr Gegner Sie anruft.

2. Wie schnell können wir durch einen Seriell-Ein/Ausgang Daten senden und empfangen ?

Vielleicht sind Sie mit dem technischen Ausdruck hierfür, der « Baud-Rate », bekannt. Der Wert muß jenem entsprechen, den das Computersystem hat, mit dem wir verbunden sind. Werte von 300, 1200, 2400, 4800, 9600 und 19200 sind möglich. Beachten Sie bitte daß viele Computersysteme mit der höchsten Rate (19200) Schwierigkeiten haben werden und einige langsamere Systeme mit 9600. Wir empfehlen ihnen für beide Systeme 9600 Baud falls Sie eine Direktverbindung benutzen. Falls Sie ein Modem benutzen empfehlen wir ihnen die höchste Rate mit der beide Computersysteme zurechtkommen. Überhaupt, wenn Schwierigkeiten auftauchen, versuchen Sie es mit einer niedrigeren Baud-Rate.

3. Wie werden die Zeichen versandt?

Jene unter ihnen die schon mit Modems vertraut sind, kennen wahrscheinlich Begriffe wie « data-bits, Parität, stop-bits ». Viele Benutzer verwirren das jedoch. Das « Spiel mit Modem », von dem hier die Rede ist kommt bei der Fehlersuche ohne den Begriff der Parität aus. Wir empfehlen für beide Systeme den Gebrauch der Einstellung 8N1 (8 data-bits, keine Parität, 1 stop-bit). In seltenen Fällen gebrauchen Sie vielleicht eine andere. Bis Sie darüber Bescheid wissen gebrauchen Sie besser 8N1.

4. Welches sind die wichtigsten Befehle Ihres Modems ?

Dieser Abschnitt ist für die Einstellung nur von Bedeutung wenn Sie über das Telefon mit Ihrem Gegner verbunden sind. Die vom Programm gebrauchten Standardwerte entsprechen den « Hayes-kompatiblen » oder « AT-command-standard »-Modeme. Dies gilt für die meisten heute im Gebrauch befindlichen Modeme für PC's. Falls Sie besondere Einstellungen vornehmen müssen sehen Sie bitte im Informationsmaterial nach, das Sie vom Hersteller des Modems bekommen haben.

Von einigen Ausnahmen abgesehen schickt das Programm die Befehle zum Modem so wie Sie eingegeben wurden.

Das « carat » Zeichen (^) ist ein spezielles Zeichen um ein CONTROL-Zeichen zu setzen. Ein CONTROL-Zeichen ist ein spezieller Wert, den ein Buchstabe, eine Ziffer oder Satzzeichen nicht darstellen kann. Sie können ein CONTROL-Zeichen tippen indem Sie auf Ihrer Tastatur die CTRL-Taste ((STRG)-Taste) zusammen mit einer anderen Taste drücken. Das Spiel erlaubt es ihnen allerdings nicht, auf diese Art etwas in die Dialogboxen zu geben. Wir benutzen statt dessen das (^)-Zeichen. Zum Beispiel steht die Zeichensequenz « ^M » für das Niederhalten der CTRL-Taste und das Drücken der M-Taste. Diese Abfolge CTRL-M entspricht dem Niederdrücken der Eingabetaste. Viele Computerprogramme erkennen dabei das Ende einer Textlinie.

Ein anderes besonderes Zeichen in den MODEM-Befehlssträngen ist das Tildezeichen « ~ ». Das Programm sendet dieses besondere Zeichen nicht zum Modem. Statt dessen teilt es dem Modem mit eine Sekunde zu warten. Nach dieser Pause spricht das Programm das nächsten Zeichen im Befehlsstrang an.

Das Spiel gebraucht die folgenden Befehle :

Modem Command Suffix (Modem Befehlsnachsilbe)

Dies ist kein richtiger Modembefehl. Er teilt dem Modem nur mit : « Dies ist das Ende des Befehls den ich ihnen gerade gesandt habe. » Die Standardeinstellung ist « ^M » was dem Drücken der EINGABE-Taste entspricht.

Modem Initialization (Modem Betriebsbereitschaft)

Dieser Befehl sollte Ihr Modem in einen betriebsbereiten Zustand versetzen. Die Standardeinstellung « ATZ » versetzt ein Hayes-Standardmodem in seine Standardeinstellung.

Modem Dial Prefix (Modemvorwahl)

Dieser Befehl sagt dem Modem daß es das Telefon wählen soll. Das Programm wählt (wenn gefragt) die von ihnen angegebene Telefonnummer. Die Standardeinstellung « ATDP » weist das Standardmodem an zu wählen und Wählimpulse zu schicken. Falls Sie eine Frequenz-Telefonanlage und ein Standardmodem haben werden Sie im Befehl « ATDT » of angeben müssen.

Modem Hangup Command (Modembefehl Auflegen)

Dieser Befehl weist Ihr Modem an, das Telefon aufzulegen.

Modem Auto Answer (Modem automatische Antwort)

Ihr Modem antwortet auf den Telefonanruf. Der eingestellte Befehl « ATSO=2 » gibt dem Modem die Anweisung, falls Sie einen Telefonanruf bekommen, darauf zu antworten. Sie sollten diesen Befehl dem Modem geben bevor Ihr Gegner Sie anruft.

Sie haben nun die Optionen der Modem/Serielleinstellung festgelegt. Bestätigen Sie die Angaben auf dem «OK»-Schalter um zum Hardwareinstellungsbildschirm zurückzukehren. Mit dem Befehl «Sichern» (Save) auf diesem Bildschirm machen Sie die Änderungen dauerhaft. Der Befehl «Gebrauchen» (Use) läßt die Änderungen nur in dieser Spielrunde gelten.

DER SPIELBEGINN BEI MODEMSPIEL

Um den «Perfekten General» mit einem zweiten Computersystem zu spielen, wählen Sie bitte «Modemspiel» (Play by Modem) aus dem Startmenü.

Beachten Sie bitte: Sie können nicht die Befehle «New Game - One Computer» oder «Reload Saved Game» geben wenn Sie ein Modem verwenden.

Falls Sie die «Modemspiel»-Option (Play by Modem) wählen werden Sie ein großes graues Fenster sehen. Entweder drei oder sechs Tafeln befinden sich in Fenstern. Ähnlich wie bei einem Standard-Kommunikations-Programm befinden Sie sich nun in der Einstellung «Terminal». Das Programm sendet alle Zeichen die Sie eingeben durch den seriellen Ein/Ausgang zum Modem (oder Null-Modem). Das Programm zeigt auch die Zeichen, welche Sie über den Seriellen-Ein/Ausgang auf Ihrem Bildschirm erhalten. Von diesem Bildschirm aus treten Sie mit dem Computer Ihres Gegners in Verbindung. Dann entscheiden Sie beide welche Art von Spiel Sie aufnehmen usw. usf.

Sie finden die Dialogboxen oben. Es ist nicht schwer eine dieser Tafeln mit der Maus in der üblichen Art zu wählen. Mit der Tastatur können Sie allerdings nicht so vorgehen. Dies deswegen weil das Programm sonst jede beliebigen Tastendruck zum seriellen Ein/ Ausgang schicken würde. Das Programm könnte sie nicht als Befehlseingabe ansehen. Wäre dem nicht so, würde das Programm nicht verstehen, wenn Sie Ihrem Gegner ein «Hallo!» zukommen lassen.

Haben Sie versucht an die Help (H) heranzukommen? Die Befehle geben Sie auf der Tastatur mit der ALT-Taste ein. Sie halten die ALT-Taste nieder und drücken auf die dem Befehl entsprechende Taste. Um beispielsweise die Help zu rufen müssen Sie die ALT-Taste niederhalten und die H-Taste drücken.

Die sechs verfügbaren Schalter sind:

Help (Hilfe)

Wie bereits erwähnt erhalten Sie «Help» auf einfachen Befehl.

Echo / No Echo

Es handelt sich um einen Kippschalter. Das Programm ist auf Echo eingestellt wenn das Schild auf dem Schalter «No Echo» anzeigt. Die «Echo»-Tafel erscheint wenn das Programm diese Einstellung nicht benützt.

Falls Sie «The Perfect General» nur gebrauchen um einen anderen Computer anzurufen, der das gleiche Programm benützt, so können Sie diesen Befehl übergehen. Wenn die Standardeinstellung auf beiden Computern benützt wird läuft das Programm auch so gut ab.

Sie brauchen den Befehl nur wenn Sie indirekt verbunden sind und ein System wie CompuServe™ oder GENie™ benützen.

Einige Computersysteme senden Zeichen, die Sie erhalten, automatisch zurück. Falls der angerufene Computer das tut, werden Sie die Zeichen, welche Sie senden, bemerken, wenn das entfernte System sein Echo zurückschickt. Falls Ihr Programm die Zeichen so zeigt wie Sie sie eingeben, werden Sie jedes davon zweimal sehen. Das Programm wird zuerst jenes Zeichen zeigen, das Sie eingeben. Es wird dann Zeichen zum anderen System senden, welches die Zeichen zurückechoet. Wenn Ihr Programm dieses zurückgeworfene Zeichen erhält, wird es es noch einmal zeigen, daß es alle Zeichen, die von einem anderen System kommen, noch einmal zeigt. Falls Sie diese doppelten Zeichen wahrnehmen, aktivieren Sie bitte die Einstellung «No Echo». Sie verlangt vom Programm die Zeichen nicht so zu zeigen wie Sie sie eingeben. Das Programm wird sie ohnehin zeigen, wenn Sie das andere System zu ihnen zurückwirft.

Das Gegenteil trifft ebenfalls zu, falls das entlegene System das Echo nicht zurückwirft. Falls das Programm erwartet, daß das andere System mit einem Echo antwortet, werden die eingegebenen Worte nicht auf dem Bildschirm erscheinen. Verwenden Sie einfach den «Echo-Befehl» um dem System mitzuteilen, daß es zeigen soll, was Sie eingeben.

Hangup (Auflegen)

Der Befehl verlangt vom Programm, daß es das Modem anweist, das Telefon aufzulegen. Sie werden diesen Befehl nur erteilen, falls Sie mit einem entlegenen System verbunden sind. Beachten Sie bitte, daß diese Funktion nur verfügbar ist, wenn das Programm weiß, daß Ihr Modem einen seriellen Ein/Ausgang hat.

Answer (Antworten)

Dieser Befehl verlangt vom Telefon zu antworten. Sie sollten diese Einstellung wählen, wenn Ihr Gegner Sie anrufen wird. Sie verfügen über diesen Befehl nur, wenn Sie an ein Modem angeschlossen sind.

Dial (Wählen)

Sie veranlassen Ihr System, dem Modem mitzuteilen, daß es die Telefonverbindung aufnehmen soll und eine Telefonnummer wählt. Bei diesem Befehl fragt Sie eine Dialogbox nach der zu wählenden Telefonnummer. Wenn Sie den Telefonanruf machen, sollte Ihr Gegner sein System auf »Antworten« eingestellt haben. Nur einer von ihnen kann den Telefonanruf machen.

Play/Quit (Spielen/Ende)

Dieser Befehl beendet die Einstellung « Terminal ». Beachten Sie bitte, daß wenn nur ein Spieler diesen Befehl wählt, beide Systeme ihn bearbeiten. Das Programm zeigt dann ein Menü welches die folgenden Möglichkeiten bringt :

New Game - Primary Control (Neues Spiel - Vorrangiger Computer)

Das « Modemspiel » mit « The Perfect General » verlangt, daß einer der beiden Computer das vorrangige System ist und der andere das nachfolgende. Es gibt einige geringe Unterschiede zwischen den beiden aber keiner hat einen wirklichen Vorteil. Sie und Ihr Gegner müssen jedoch, bevor Sie spielen, entscheiden, wer welche Rolle übernimmt.

Der Spieler auf dem vorrangigen System ist der Spieler Nr. 1, sein Gegner ist der Spieler auf dem nachfolgenden System. Der Spieler Nr. 1 wählt das zu spielende Szenario. Er wählt auch die Spielregeln. Das Spiel teilt dem Spieler Nr. 2 mit, was der andere Spieler gewählt hat. Er kann die getroffenen Entscheidungen entweder annehmen oder ablehnen, ändern kann er Sie allerdings nicht.

New Game - Secondary Control (Neues Spiel - Nachfolgender Computer)

Bitte schauen Sie auf die bereits erfolgte Beschreibung im Stichwort « Neues Spiel - Vorrangiger Computer ». Sie benützen diese Option, wenn Ihr Gegner die vorrangige Kontrolle ausübt.

Reload Saved Game (Aufbewahrtes Spiel - Erneut Laden)

Mit dieser Option fangen Sie aufbewahrte Spiele aus vergangenen Modemspielen neu an. Es gibt jedoch einige Einschränkungen. Die Spiele müssen auf BEIDEN Systemen aufbewahrt worden sein. Sie müssen auch im gleichen Augenblick des Spiels aufbewahrt worden sein. Das Programm prüft automatisch nach, ob die aufbewahrten Spiele auch zusammenpassen.

Beachten Sie bitte, daß Sie kein normales und aufbewahrtes Spiel zum entfernten System hinkopieren können. Eine der Kopien dieses Spiels muß unbedingt aus dem vorrangigen System stammen und die andere vom nachfolgenden.

Back to chat Mode (Zurück zu Terminal)

Mit diesem Befehl kehren Sie zum Fenster der Einstellung « Terminal » zurück.

Exit Play by Modem (Modemspiel Ende)

Das Programm sendet nun seine Anweisungen zum entfernten (nachfolgenden) System.

Der Spieler des nachfolgenden Systems sieht nun den Szenarioauswahlbildschirm. Er wird allerdings nur einen Namen in der Liste mit den Szenarios finden. Der

Spieler kann die verfügbaren Befehle wie « Kartenanzeige » (Show Map) oder « Ausführliche Beschreibung » (Long Description) geben. Er kann auch die festgelegten Regeln des Szenariobildschirms sehen, kann sie jedoch nicht mehr ändern. Nachdem er die Entscheidungen seines Gegners gesehen hat, kann er sie entweder annehmen oder ablehnen. Die Tafel « Szenario spielen » (Play this scenario) bedeutet Zustimmung. Das « Annullieren » (Cancel Selection) entspricht einem Ablehnen.

Wenn Sie mit dem Szenario und seinen Regeln einverstanden sind geht alles weiter wie in einem Einzelspiel. Beide Spieler kaufen ein und stellen Ihre Streitkräfte auf - die Schlacht beginnt.

Es gibt nur sehr wenige Unterschiede zwischen dem Spiel mit einem und mit zwei Computern. Das Spiel erleidet zusätzlich kleinere Verzögerungen. Immer wenn etwas passiert, müssen die beiden Computer einander informieren.

Während des Modemspiels verfügen Sie über zwei zusätzliche Befehle. Diese Befehle sind nicht in den Menüs ersichtlich. Man bekommt sie ausschließlich mit den Schnellen Zugriffstasten (Hot-Keys).

CONTROL + C

Sie verfügen über diesen Befehl wann immer Ihr Computer auf ein Tätigwerden des entlegenen Systems wartet. Er ist nur für NOTFÄLLE da. Dieser Befehl stoppt das Spiel sofort. Wenn Sie diesen Befehl gebrauchen können Sie das Spiel nicht mehr fortsetzen. Er ist beispielsweise nötig, wenn die Telefonleitung zum entfernten System unterbrochen wird. Bis dieser Befehl ausgeführt ist, kann es eine lange Zeit dauern, daß das Programm länger versucht, zu dem anderen Computer zu sprechen. Es geht darum, diesem System mitzuteilen daß Sie diesen Befehl ausgeführt haben. Falls die Verbindung wirklich verloren ging, kann es bis zu zwei Minuten dauern. Möglicherweise entscheidet dann das Programm, daß am anderen Ende der Linie niemand da ist. Deswegen endet das Spiel und Sie sehen die « Einstellung Terminal » wieder.

F3

Während der ganzen Spieldauer können Sie diesen Befehl gebrauchen um mit Ihrem Gegner zu reden. Dieser Befehl öffnet auf beiden Systemen eine kleinere Ausführung des Terminals. Das Spiel hält einen Moment lang inne und Sie und Ihr Gegner können einander Nachrichten zusenden. Wenn Sie wieder spielbereit sind, wählen Sie den « Weitermachen »-Schalter. Denken Sie daran daß Sie die ALT + C Taste verwenden müssen, um die Befehle mit der Tastatur auszuwählen. « Weitermachen » schließt das « Sprechfenster » auf beiden Seiten, so daß es genügt, wenn ein Spieler es auswählt.

Diese Einrichtung ist sehr bequem! Mitten im Gefecht verwenden die überlegenen Taktiker höheren Strategen öfters eine deutliche Sprache!

SPEICHERN UND MODEMSPIEL

Wie oben angeführt, müssen die aufbewahrten Modemspele zueinander passen damit man sie noch einmal laden kann. Das Programm erleichtert dies den Spielern.

Der Spieler gebraucht das gleiche Verfahren, wie wenn er ein « normales » Spiel zu sichern hätte. Die veranlaßt den Computer, dem anderen Computersystem eine Nachricht zu senden. Das Programm setzt den Spieler des zweiten Systems davon in Kenntnis und weist ihn an, ebenso zu tun. Das Eingabefeld erscheint und der Spieler muß dem aufbewahrten Spiel einen Namen geben. Beachten Sie bitte, daß für aufbewahrte Spiele verwendete Namen nicht auf beiden Systemen dieselben sein müssen.

Wenn Sie das Spiel auf diese Art und Weise gesichert haben, passen die beiden Dateien (eine pro System) zusammen. Die Spieler können sie nochmals laden und weitermachen.

ALLGEMEINE STRATEGIE UND TAKTIKEN

Eine der ersten Fertigkeiten, die es in « The Perfect General » zu erlernen gilt, besteht darin für jedes Szenario die geeigneten Kampfeinheiten zu finden. In einem Spiel kommt es auf die Artillerie an, aber im nächsten wäre das eine Verschwendung. Das zu lernen braucht man Erfahrung. Es ist sehr interessant, alle Möglichkeiten auszuprobieren. Haben Sie keine Angst davor, in bestimmten Situationen viele Einheiten einer Art einzusetzen. Die ausgewogene Wahl der Einheiten stellt sich im Normalfall als am besten heraus, aber wir haben auch schon verrückte Spiele gesehen in denen Spieler 90 % ihrer Streitmacht in Panzerwagen (Armored Car) oder 80 % in Kampfpanzern (Heavy Tank) 20 % in Jagdpanzern (Medium Tank) angelegt haben oder mit einer Mischung von 70 % Infanterie, 30 % leichte Panzer (Light Tank) ihren Kampf geführt haben. Es gibt viele Zusammenstellungen die theoretisch möglich sind aber noch nicht durchgespielt wurden...

Panzerwagen (Armored Car) sind zum Transport von Artillerie und Infanterie sehr praktisch. Sie sind die schnellsten beweglichen Einheiten über die Sie verfügen und bei etwaigen Durchbrüchen sind sie hinter den gegnerischen Linien sehr wertvoll. Aber sie haben nur eine relativ geringe Feuerkraft und sind am leichtesten zu zerstören. Versuchen Sie die Panzerwagen und Infanterie in die Nähe versteckter Stellungen zu bringen und dort den Gegner herauszutreiben. Falls feindliche Artillerie Einheiten hinter ihren Linien auseinandergepustet hat können Panzerwagen schnell zurückeilen um diese Städte für ihre Siegpunkte wiederzugewinnen.

Panzer (Tanks): Spähpanzer, Jagdpanzer und Kampfpanzer sind das Kernstück Ihrer Streitkräfte. Schwere Panzer sind langsam (die Straßen sind für solche Einheiten wichtig), sie können weit feuern, sind schwer zu zerstören und haben eine vernichtende Feuerkraft. Sie verbrauchen damit auch schnell ihre Kaufpunkte. Tun Sie alles um ihnen freien Weg zu schaffen. Wenn Sie eine Hügelstellung mit einer Reihe Jagdpanzer

oder Kampfpanzer beherrschen, haben Sie viel freie Zeit. Aber wenn ihr Gegner in Reichweite dieses Hügels Artillerie hat, gilt das auch für ihn. Seien Sie also vorsichtig.

Artillerie: Leichte Artillerie ist eine nützliche Einheit wenn Sie in Verteidigung sind. Sie ist genauer (geringeres Abweichen des Schusses) als die anderen Artillerieeinheiten. Es ist einfach, mit ihr Brücken zu zerstören, Straßen unpassierbar zu machen (Verbot), und falls sie direkt vor der Front stehen, vernichten sie Konzentrationen feindlicher Einheiten. Schwere Artillerie hat eine viel größere Reichweite und ist deswegen auch weniger genau als leichte Artillerie. Wenn Sie in der Verteidigung mit der Artillerie Glück haben, können Sie eine Seite vollständig beherrschen, aber wenn Sie kein Glück haben (das Ziel beim Schießen verfehlen) kann die ganze Seite auch vor ihren Augen zusammenbrechen. Gehen Sie damit sparsam um, denn sie ist nicht genau und teuer (Kaufpunkte). Bewegliche Artillerie ist noch ungenauer, sie kann aber falls, richtig eingesetzt, von Nutzen sein. Wenn Sie verteidigen ist sie fabelhaft beim Feuern in mögliche Hinterhalte oder in vollbesetzte Stellungen ihres Gegners. Der Verteidiger kann sie als Mittel der Verzögerung und zum Zerstören der Brücken einsetzen.

Infanterie: Infanterie an sich ist nicht teuer und wird am besten zum Besetzen von Städten benutzt, das gibt Siegpunkte, zum Aufspüren von Artilleriefeuer und auf der Suche nach feindlichen Hinterhalten. Raketenwerfer werden am besten in der Verteidigung eingesetzt. Falls es einen Durchbruch geben sollte, wenn der Feind ins Hinterland eindringt, kann es eine unwahrscheinliche Überraschung bedeuten, an Stelle von Infanterie Raketenwerfer vorzufinden.

Für den Angreifer im « The Perfect General », ist es im Allgemeinen besser, vorwärtszustürmen, wenn er seinem Gegner überlegen ist. Manchmal greifen Sie auf der ganzen Front an, ein anderes Mal stoßen Sie mit aller Kraft in ein oder zwei Schwachstellen. Erinnern Sie sich daran daß Sie manche Gebiete gut verteidigen müssen, während Sie woanders angreifen. Verlieren Sie niemals die wahren Ziele außer Sicht - die Städte und ihre Siegpunkte.

Der Verteidiger huldigt vielleicht nur einer ganz neuen Art von Denken. In den meisten Fällen ist eine gute, wirksame Verteidigung angebracht. Aber um den Gegner ein für allemal Durcheinander zu bringen, gehen Sie irgendwo auf dem Schlachtfeld zu einer kleinen Offensive über. Sie haben dann woanders weniger, aber es kann klappen. Versuchen Sie es. Leichte und Bewegliche Artillerie helfen dem Verteidiger eine Menge. Schwere Artillerie ist weniger genau. In allen Spielen müssen Sie darauf sehen, daß Sie Einheiten in die Städte bekommen, die Sie von Anfang an besitzen, um möglichst schnell Siegpunkte zu bekommen. Ergänzungspunkte sind für den Verteidiger lebenswichtig, denn er beginnt immer aus der Position des Unterlegenen. Finden Sie die für die Bewegung wichtigen Straßenkreuzungen heraus und schießen Sie Artilleriesperrfeuer. Wenn Sie eine Flanke oder seine Mitte schwächen wollen, machen Sie einen Gegenangriff. Er kann sich nicht mehr neu gruppieren. Es ist schon vorgekommen (in einem langen Spiel), daß der Verteidiger das ganze Schlachtfeld erobert hat. Weil das selten geschieht, ist so etwas ein ganz schönes Ergebnis.

Bei diesem Spiel braucht man - obwohl es an sich ganz einfach ist - doch viel Übung, um zur Meisterschaft zu gelangen. Vielleicht für ein Leben lang!!

ANHANG A BESCHREIBUNG DER SZENARIEN UND KARTEN

1. INFANTERIE UND RAKETENWERFER - 6 Runden - Niveau Anfänger bei dem sich die Wahl der Einheiten auf Infanterie und Raketenwerfer beschränkt.

Angreifer: Einfach vorwärtsbewegen, angreifen und feuern. Versuchen Sie so schnell wie möglich Leadville zu nehmen.

Verteidiger: Sie kommen schneller zu Leadville als ihr Gegner. Falls Sie die Stadt halten können gewinnen Sie wahrscheinlich das Spiel.

2. WELTLAUF GEGEN DIE ZEIT - 6 Runden - Beträchtlich schwieriger als die « Erste Schlacht ». Sie verfügen über keine Artillerie oder Pioniere. Beide Seiten verfügen über leichte Panzer und ihr richtiger Einsatz ist entscheidend.

Angreifer: Versuchen Sie so schnell wie möglich hinter die Linien ihres Gegners in seine Städte zu kommen, das ist wesentlich. Irgendwie durchstoßen und schnell nach vorwärts gehen wird nicht nur die Punkte, welche Sie in den Städten zusammenraffen, besser aussehen lassen, der Feind kommt nicht zur Ruhe und muß sich pausenlos regroupieren.

Verteidiger: Sie müssen überall standhalten. Falls Sie es schaffen die feindlichen Kräfte am Durchbruch zu hindern werden Sie wahrscheinlich den nächsten Tag erleben. Aber dies ist einer jener Vorsätze die ein starker Angreifer über den Haufen werfen kann. Er ist fest davon überzeugt daß Sie verteidigen müssen und denkt nicht an ihre Angriffsfähigkeiten. Das kann klappen...

3. EINE INSEL-ZWEI LÄNDER - 6 Runden - Das ist eine harte Sache für den Angreifer. Artillerie ist nicht verfügbar. Pioniere können in diesem Szenario ganz gut zu gebrauchen sein.

Angreifer: Die Arbeit ist ihnen maßgeschnitten. Sie müssen in den ersten paar Runden Bristol nehmen. Den Rest der gegnerischen Städte in der gegebenen Zeit ist eine wahre Herausforderung. Behalten Sie ein wenig zur Verteidigung ihrer eigenen Städte in Reserve.

Verteidiger: Sie haben viele Möglichkeiten, von einem starken Angriff, den Sie an geeigneter Stelle an der Frontlinie aufbauen müssen, zur bloßen Verzögerungstaktik. Falls Sie die Nerven haben in Bristol viel Widerstand zu leisten (was Sie anderstwo wieder schwächt) können Sie sich viel Hoffnung darauf machen, daß Sie das Spiel gewinnen. Aber das ist nicht ihre einzige Möglichkeit. Auch sehr langsames taktisches Vorgehen und zurückweichen ist für Sie günstig. Versuchen Sie weit hinter den Frontlinien mit den Pionieren die Brücken zu zerstören.

4. ERSTE SCHLACHT - 7 Runden - In diesem Szenario ist die Wahl aller Einheiten möglich. In diesem besonderen Spielrahmen kommt es für beiden Seiten auf eine ausgewogene Wahl der Streitkräfte an.

Angreifer: Ein aggressiver Durchstoß an ein oder zwei Stellen der Frontlinie ist keine so schlechte Idee. Die feindliche Artillerie kann Sie ziemlich stören. Falls Sie vorwärtsgehen, tun Sie es schnell. Sie können das Artilleriefeuer kontern, das hilft. Sie dürfen in dieser Schlacht kein Angsthasen sein sonst verlieren Sie.

Verteidiger: Die Artillerie kann ihnen viel nützen. Aber sie kostet viel Kaufpunkte und kann nicht von selbst ziehen. Falls vorsichtig genutzt kann sie dem Angreifer das Leben schwer machen. Um die Zeit zu nützen müssen Sie einen Angriff auf Moskau versuchen. Falls Sie darin Erfolg haben hat der Gegner wahrscheinlich keine Zeit mehr, sich umzuorganisieren. Aber falls Sie einen solchen Angriff machen, bedeutet dies, daß Sie auf der Karte nur noch über eine hauchdünne Verteidigung verfügen. Und ihr werter Gegner weiß das zu schätzen.

5. IN DER HÖLLE DES DSCHUNGELS - 10 Runden - Eine wahre Herausforderung für beide Seiten. Zu Beginn des Spiels sind keine Minen verfügbar (Pioniere können sie während des Spiels bauen). Schwere Artillerie gibt es in diesem Spiel überhaupt nicht. Die ersten zwei Runden lang ist die Sicht durch Nebel behindert. Der Angreifer beginnt das Spiel sehr stark, er ist in der Überzahl, aber der Verteidiger erhält in der zweiten Runde Verstärkung (75 Punkte). Diese Verstärkungen können auf einer beliebigen Straße am Rande der Karte nahen, in der nördlichen oberen oder der östlichen rechten Seite des Schlachtfeldes.

Angreifer: Um dieses Mal zu gewinnen müssen Sie beizeiten durch die Wälder kommen, über die Straßen genügt nicht. Bewegliche Artillerie wird ihnen helfen seine versteckten Stellungen unschädlich zu machen. Sie sollten auf allen Fronten gleichzeitig angreifen. Wenn Sie einmal die Hauptstraße im Zentrum beherrschen können Sie gezielt die Widerstandsnester ausschalten.

Verteidiger: Sie sind hart dran. Benützen Sie ein paar leichte Artillerieeinheiten um auf den Straßen Gräben zu schaffen. Aber seien Sie vorsichtig, wenn Sie in den ersten Runden einstürzen, können Sie in große Schwierigkeiten geraten. In diesem Szenario ist für Sie Angriff, egal wo, nicht klug. Verzögern ist das Schlüsselwort. Falls Sie ihren Gegner stoppen bis in der zweiten Runde Verstärkungen (75 Punkte) eintreffen, (nördlicher und östlicher Rand der Straßen), wird alles für Sie gut gehen. Zögern Sie nicht in der zweiten Runde auch schwere Einheiten einzusetzen. (Kampfpanzer und Jagdpanzer).

6. ARTILLERIEDUELL - 10 Runden - Dieses Szenario ist ein großes Artillerieduell. Panzer, Minen und Raketenwerfer kommen nicht zum Einsatz. Die erste Runde verläuft im Nebel (geringe Sicht). Der Verteidiger erhält in der dritten Runde Verstärkungen (50 Punkte). Diese Verstärkungen stehen in der nordwestlichen Ecke (oben links) der Karte.

Angreifer: Sie starten in der Überzahl, machen Sie davon Gebrauch. Nehmen Sie so viele Städte wie Sie können, dies so bald wie möglich, bevor ihr Gegner in der dritten Runde seine Verstärkungen bekommt. Bewegliche Artillerie kann hier gut zum Einsatz kommen ebenso wie gut verteilte schwere Artillerie.

Verteidiger: Falls Sie die wenigen Einheiten an Artillerie, die Sie sich leisten können, richtig einsetzen, geht die Schlacht zu ihren Gunsten aus. Angriff, selbst in geringer Stärke, ist vielleicht nutzlos. Benützen Sie die Verstärkungen der dritten Runde in der nordwestlichen Ecke klug, Sie sind nur 50 Punkte wert.

7. KREUZFEUER - 8 Runden - Für beide Seiten gibt es hier viele Möglichkeiten. Ab Runde zwei bekommt jede Seite 10 Verstärkungspunkte pro Stadt die sie hält.

Angreifer: Die zwei großen Punkte die es in Valencia und Bilbao zu holen gibt sind sicher etwas wert, es gibt aber auch eine Menge kleiner Städte (100 Punkte) unten links auf der Karte und wem sie gehören bekommt die Verstärkungen. Zögern sie nicht an zwei Fronten anzugreifen. Es bleibt vielleicht nicht genügend Zeit um eine Seite zu säubern und dann auf Kundschaft zu gehen um die andere Seite zu bekämpfen.

Verteidiger: Sie sind in guter Stellung um irgendwo einen kleinen Angriff zu führen und einige der gegnerischen Absichten zu vereiteln. Sie können zwei Ziele haben - a) die am höchsten bewerteten Städte zu schützen und b) so viele niedrigbewertete Städte wie möglich so lang wie möglich zu halten um die bitter benötigten Verstärkungspunkte zu bekommen. Das wichtigste ist vor allem eine gute und widerstandsfähige Verteidigung.

8. DER LANGE WEG - 8 Runden - ein klassischer Frontenkrieg. Der Verteidiger bekommt in der sechsten Runde auf den beiden Straßen oben auf der Karte Verstärkungen (100 Punkte) - falls sie nicht vom Angreifer blockiert ist.

Angreifer: Es ist eine mögliche Strategie in der Mitte durchzubrechen, die Kräfte des Angreifers zu spalten und zu den beiden Ersatzstraßen zu gehen die sich auf der oberen Seite der Karte befinden. Seien Sie vorsichtig, Sie können äußerst links auf der Straße durch Artilleriefeuer gehemmt werden. Manchmal müssen Sie direkt durch die Wälder um an seine Artillerieeinheiten heranzukommen. Schwere Artillerie kann in diesem Szenario etwas aushelfen.

Verteidiger: Artillerie kann in diesem Szenario eine sehr machtvolle Waffe sein. Vergessen Sie nicht die Pioniere einzusetzen wenn es gilt, Minen zu bauen und Brücken zu zerstören. Seien Sie sicher, daß Sie wenigstens eine der Ersatzstraßen völlig in der Hand haben um eine der Einheiten in der sechsten Runde zu bekommen (100 Punkte). Sie werden deswegen nicht das Spiel gewinnen, aber die Einheiten kommen rechtzeitig um etwas Gebiet zurückzugewinnen. Ihre am meisten verwundbare Gegend liegt im Kartenmittelpunkt. Verteidigen Sie sie so gut es geht.

9. EINE FRIEDLICHE KLEINE INSEL - 11 Runden. Eine schwierige Eroberung. Schlamm liegt während der sechsten und zwölften Runde auf der Straße (halbe Bewegungsautonomie abseits der Straße). Der Verteidiger erhält in der vierten Runde 20 Verstärkungspunkte falls er Cherbourg, und in der fünften Runde zehn Punkte falls er Caen kontrolliert. Wann auch immer ein Spieler in neutrales Land einfällt, erhält sein Gegner 100 Punkte die er im gerade angegriffenen Land einsetzen kann.

Angreifer: Sie haben so viele Möglichkeiten. Die meisten Strände, falls Sie alles richtig geplant haben, können zur Landung dienen. Ausprobieren und Irrtum sind hier gerechtfertigt und hängen von der Art ihres Spiels ab. Dringen Sie nicht

während der ersten Runden in das fremde Land ein, denn mit den 100 Extrapunkten die ihr Gegner bekommen wird kann das, seine reguläre Armee noch hinzugerechnet, zuviel sein. Ob und wann Sie das neutrale Land erobern hängt von der Überlegenheit ab, die Sie in diesem Gebiet erreichen müssen. Versuchen Sie, Caen und Cherbourg sobald wie möglich zu nehmen damit er keine Verstärkungen bekommt. In diesem Szenario müssen Sie schnell reagieren.

Verteidiger: Verteidigen Sie überall, halten aber dennoch bedeutende Kräfte bereit, die mit seiner großangelegten Invasion fertigwerden können. Das kann eine bewegliche und schnelle Ersatzstreitmacht im Kartenmittelpunkt, die überall schnell hinkommt wo der Gegner eindringt. Das klappt oft. Normalerweise ziemt es nicht für den Verteidiger, während des Spiels in ein neutrales Land einzudringen. Wenn einmal die Verstärkungen da sind, zögern Sie nicht und greifen Sie an.

10. WIEDER UMZINGELT - 11 Runden. Zu Beginn der dritten Runde kommt Verstärkung auf den Straßen welche die Karte in nordwestlicher (von Louisville) und südöstlicher (von Clarksville) Richtung verlassen, sowie in der Stadt Chattanooga (20 Punkte pro Runde für jeweils die Seite welche diese Stellen kontrolliert). In der ersten Runde sowie in jeder dritten folgenden Runde wird es Nebel geben. Auch zwei neutrale Länder sind nicht schwer zu nehmen.

Angreifer: Es wäre wohl die naheliegendste Taktik so schnell wie möglich Chattanooga und die zwei Ausgangsstraßen zu nehmen um die Verstärkungspunkte zu bekommen. Falls Sie das früh genug tun und langsam neue Einheiten ins Spiel bringen werden Sie keine Schwierigkeiten haben, in neutrale Länder mit ihren verlockenden Punkten einzudringen. Nehmen Sie den Verteidiger nicht auf die leichte Schulter. Vielleicht schickt er sich gerade an, seine Herrschaft über einen Teil der Karte auszudehnen, um die Verstärkungen für sich selbst zu bekommen.

Verteidiger: Setzen Sie die Pioniere ein. Benützen Sie Minen und Artillerie. Konzentrieren Sie sich auf einen Teil der Karte. Mit schlaudem Planen und geschicktem Manövrieren hat der Verteidiger sehr wohl die Möglichkeit, das Szenario zu gewinnen. Es ist selten daß der Verteidiger so stark ist, daß er in ein neutrales Land eindringen kann. Nutzen Sie den Nebel aus, der in jeder dritten Runde vorteilhaft ist.

11. ALAMEIN - 8 Runden. Das große Afrikakorps. Der Angreifer bekommt am östlichen Rand der Karte, beginnend mit der zweiten Runde, und jede Runde danach, Verstärkungen. Der Verteidiger bekommt sie am westlichen Kartenrand, in der dritten Runde, und jede Runde danach. In diesem Szenario gibt es keine schwere Artillerie.

Angreifer: Ein Angriff mit zwei Stoßrichtungen - ein Rennen nach Süden und eine frontaler Angriff an der Küste entlang. Das sollte für Sie gut gehen. Wenn Sie schnell hingehen und seine Artillerie erledigen haben Sie Feiertag. Vergeuden Sie nicht die Zeit mit den Befestigungen welche 25 Punkte einbringen, am Ende des Spiels fallen sie ihnen sowieso zu.

Verteidiger: Sie müssen jetzt an allen Fronten halten, Falls er an ihrer südlichen Seite durchbricht, ist für Sie Vorhang. Falls er zur Küstenstraße durchstößt und entlanggeht sind Ihre Verstärkungen und Ersatzkräfte bedroht. Es kommt auf schnell bewegliche Einheiten an. Jede Art von Gegenangriffen kommt für Sie in diesem Szenario nicht in Frage (obwohl sie immer wieder erfolgreich sind).

12. ZWEIFRONTENKRIEG - 12 Runden. Ein verrücktes Szenario. Beide Seiten fangen an willkürlich gewählten Stellen, die überall auf der Karte verstreut sind, an. Alle Städte sind neutrales Land. Um eine Stadt zu nehmen müssen Sie die kleine Streitmacht, die ihr Gegner darin und darum herum hält, überwältigen. Für Städte an der Küste (mit der fünften Runde beginnend) bekommen Sie 15 Punkte, die Punkte bekommt, wer immer sie kontrolliert. (Diese Städte sind Cawnporem, Jaunpur, Nasirabad, Sitapur und Madhoganj). Jede siebte Runde ist Nacht. Am Anfang verfügen Sie über keine Minen, sie können aber während des Spiels von den Pionieren gebaut werden.

Angreifer: Irgendwie zu diesen Häfen kommen und unterwegs auf der Suche nach Punkten so viel Städte wie möglich nehmen. Alles ist drin. Eine feine Sache könnte es sein, so schnell wie möglich eine Frontlinie aufzubauen, um sowohl mit geballter Kraft anzugreifen, als auch das zu schützen, was Sie jetzt schon haben. Eine ausgewogene Wahl der Einheiten ist angebracht.

Verteidiger: Gehen Sie hin und verhindern Sie, daß ihr Gegner die Versorgungshäfen bekommt. Versuchen Sie selber einen davon in Besitz zu nehmen. Leichte und Schwere Artillerie sind in diesem Szenario großzügig einzusetzen. Streuen Sie die Schwere Artillerie. Konzentrieren Sie sich auf eine seiner Schlüsselstellungen und bedrängen Sie ihn. Dies verzögert oder verwirrt ihn lange genug, bis Sie den Sieg davontragen.

13. PATTON ÄRGERT SICH - 12 Runden. Der Angreifer bekommt regelmäßig Verstärkungen oben auf der Karte. Der Verteidiger erhält die Verstärkungen unten, auf der linken und rechten Seite, während des ganzen Spiels. Dies ist für beide Seiten ein ausgefeiltes Spiel.

Angreifer: Greifen Sie einfach auf breiter Front kraftvoll an. Ihr Gegner kann allerhand unternehmen, die schönen Brücken zerstören und Minen legen. So haben Sie auch einige Pioniereinheiten mitzuführen. Versuchen Sie wenigstens einen Durchbruch, schwirren Sie dann umher und unterbrechen seine Verbindungen zum Hinterland, wo er wahrscheinlich nur Infanterie hat.

Verteidiger: Bringen Sie so schnell wie möglich billige Einheiten (Infanterie) in die Frontstädte, damit Sie so schnell wie möglich für sie Punkte bekommen. Das schwächt Sie außerhalb, seien Sie deswegen vorsichtig. Sie bekommen während des Spiels eine Menge Verstärkungen, aber wenn der Gegner durchbricht, erleben Sie eine harte Zeit in der Sie Gegenangriffe machen müssen und versuchen, Ihr Land wieder zu bekommen. Als Verteidiger ist es nicht einfach, aber mit umsichtigem Manövrieren können Sie die Schlacht gewinnen.

14. GOLDSUCHE - 10 Runden. Der Angreifer wählt zwei Strände und der Verteidiger vier. Beide gehen an nur zwei Stränden vor. In der fünften Runde gibt es eine zusätzliche Invasionsstreitmacht für beide Seiten. Diesmal kann jede Seite auf einem Strand landen. Jede fünfte Runde ist Nacht. In der siebten Runde ist es schlammig (außerhalb der Straße: halbe Bewegung). Zu Beginn der dritten Runde bekommt jede Seite pro Stadt, die von ihr kontrolliert wird, 10 Punkte. Ein Angriff auf das neutrale Land kostet 125 Punkte.

Angreifer: In diesem Szenario müssen beide Seiten, wenn Sie gewinnen wollen, aggressiv sein. Das gilt um so mehr für den Angreifer. Führen Sie einen starken Schlag, es geht so viel besser. Jedwelche Kombination von Stränden kann ihnen, falls Sie richtig spielen, den Sieg geben.

Verteidiger: Ihr Gegner ist stark, nehmen Sie deswegen so viel Gebiet weg wie möglich, bevor Sie in eine defensive Lage geraten. Nehmen Sie schwere Artillerie um seine Bewegungen zu unterbinden und ihm sogar Siegpunkte in seinen Städten abzunehmen. Panzerwagen die sich durch die Wüste bewegen können sind in diesem Szenario ganz wirkungsvoll.

ANHANG B. WERTETAFEL FÜR DIE EINHEITEN

Tafel 1 - Register der Einheiten

(* Können von Fahrzeugen transportiert werden)

Einheit/Typ	ET	Kosten	Geschwindigkeit	Reichweite						Schaden zur Vernichtung	Schaden beim Gegner
				PW	SP	JP	KP	Andere	Beschuß		
Panzerwagen	PW	5	9	6	3	1	-	6	-	3	2
Spähpanzer	SP	6	6	8	6	4	2	8	-	6	3
Jagdpanzer	JP	8	5	10	8	6	5	10	-	8	4
Kampfpanzer	KP	12	4	13	11	8	6	13	-	15	6
Bewegliche Artillerie	BA	14	4	13	11	8	6	13	11	6	6
Leichte Artillerie	LA	9	0*	13	11	8	6	13	13	1	6
Schwere Artillerie	SA	20	0*	13	11	8	6	13	26	1	6
Infanterie	IN	1	1*	1	1	1	1	5	-	4	2
Raketenwerfer	RA	3	1*	8	6	4	2	8	-	4	3
Pioniere	PI	5	1*	1	1	1	1	5	-	4	2

Tafel Nr. 2 - Wahrscheinliche Trefferquote

Entfernung zum Ziel	Entfernung zum Ziel													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Gepanzert, RW, Artillerie	90 %	80 %	71 %	63 %	56 %	50 %	45 %	40 %	35 %	32 %	28 %	25 %	22 %	18 %
Infanterie gg. Panzer	10 %													
Infanterie	75 %	65 %	50 %	35 %	20 %									
Pioniere gg. Panzer	50 %													
Infanterie	65 %	50 %	35 %	20 %	10 %									

Je nach Gelände ändern sich die Werte dieser Übersicht. In Wäldern und Städten gelegene Ziele werden in 20 % der Fälle weniger häufig getroffen. Bei höher gelegenen Stellungen ergibt sich für die höher gelegene Einheit ein Vorteil von 10 %.

ANHANG C VERZEICHNIS DER KURZKOMMANDOS (Hot-Keys)

Kurze Übersicht der Schnellen Zugriffstasten für The Perfect General

(* = auf dem Bildschirm beim Aufstellen der Einheiten nicht verfügbar)

CONTROL (STRG) -TASTEN IM NORMALEN SPIEL :

C	in Bildschirmmittelpunkt rücken*
D	Control-Menü zeigen
E	Ende Sichtanzeige (LOS View)*
G	Menü Spielkontrolle
Control-G	Kippschalter sechseckiges Netz EIN/AUS*
I	Diese Einheit ignorieren*
L	Sichtlinie für diese Einheit*
Control-L	Sichtlinie für alle Einheiten*
N	Nächste Einheit, wiederaufnehmen später*
Control-P	Phase vollständig
Control-Q	Spielende*
R	Feldkarte zeigen
S	Neue Einheit wählen*
Control-T	Kippschalter Artillerie EIN/AUS*
V	Kippschalter Siegpunkte EIN/AUS*
Y	Wachdienst *
PFEILE	Bewegen Positionsanzeiger über den Schlachtfeldbildschirm*
TAB	Kippschalter zwischen Gefechtskarte und Übersichtskarte auf dem Bildschirm* (geht nur, wenn es keine Maus gibt)

BESONDERE BEFEHLE FÜR DIE DIREKTE FEUERPHASE :

EINGABE	Markiert Ziel da wo sich gerade der Positionsanzeiger befindet *
LEERSTELLE	Der Cursor bewegt sich zum nächsten Ziel *

BESONDERE BEFEHLE FÜR DIE BEWEGUNGSPHASE :

B	Brückenbau/Zerstören von Brücken (nur Pioniere) *
M	Minen legen/räumen (nur Pioniere) *
T	Laden/Entladen Einheiten vom/auf das Fahrzeug *
W	Kippschalter Fensteranzeige EIN/AUS *

OPTIONEN ÜBERSICHTSKARTE

E	Keine Feldkarte
U	Kippschalter Einheiten zeigen EIN/AUS
M	Kippschalter Kartenbeschriftung EIN/AUS
N	Kippschalter Neutrale Länder EIN/AUS
R	Kippschalter Verstärkungen EIN/AUS
V	Kippschalter Siegpunkte EIN/AUS

BESONDERE BEFEHLE FÜR DIE BEWEGUNGSPHASE :

N oder LEERSTELLE EINGABE	Nächster Typ Einheit aufstellen
------------------------------	------------------------------------

ANHANG D BIOGRAPHIEN

Über die Autoren

Mark Lewis Baldwin

In uralten Zeiten hieß es, daß Mark auf dem dreihundertzweiundzwanzig-Lichtsekunden entfernten Planeten Betelgeuse) geboren wurde wo er im Alter von zwei Jahren von Weltraumzigeunern entführt wurde. Die QQP hat aber viel nachgeforscht und konnte beweisen daß dies unmöglich stimmen kann : Den Planeten gibt es nämlich gar nicht. Aus diesem Grunde müssen wir annehmen daß das viel unwahrscheinlichere wahr ist, nämlich daß er 1952 in Detroit (Michigan) geboren wurde.

Jedenfalls ist Mark in Michigan, Indiana, Alabama, Japan, Georgia, Deutschland und Florida aufgewachsen und hat nie ein ganz normales Leben geführt. Während dieser Zeit entwickelte sich sein Interesse an strategischen Spielen von denen er mittlerweile über 600 gesammelt hat. Mark ging aufs College (Hochschule) und erhielt an der Universität von Purdue in Ingenieurwissenschaften Magister und Doktorat (1974). Während seiner Studienzeit beginnt sich Mark für Computer zu interessieren, und zwar deswegen, weil er als Primaner, wenn er Informatik studierte, nicht zum Militär eingezogen werden konnte.

Und weil Vater Staat viel Geld in die vier Jahre gesteckt hatte, die Mark in Purdue war, mußte er diese Gnade im Strategischen Kommandozentrum der Armee in Omaha (Nebraska) abbüßen. Dort lernte er alles über die (früher) sowjetischen Interkontinentalraketen, was allerdings in diesem Spiel nicht Eingang gefunden hat.

Als er sich diesen Verfalls der Werte bewußt wurde, verließ Mark seine Uniform um für das Raumfahrtprogramm in Houston (Texas) zu arbeiten (1979). Dort arbeitete er sieben Jahre lang an den Weltraumflügen. In dieser Zeit begann Mark auch wieder mit seinem eigenen Geschäft, und wurde mit der elektronischen Unterhal-

tungsindustrie vertraut. Mark ist davon nicht losgekommen und es macht ihm immer noch Spaß neue Spiele herauszubringen.

Mark verließ also 1986 das Raumfahrtprogramm und ging nach Colorado, um sich ganz der Unterhaltungssoftware zu widmen. Unter seiner Beteiligung entstand das preisgekrönte EMPIRE und anderen Spiele.

Bis heute nutzt Mark sich immer noch am Computer ab. Seine freie Zeit verbringt er in den Bergen wo er auf Schatzsuche ist.

Bob Rakosky

Wie wir alle wissen, ist die Welt 1951 erschaffen worden. Bob ist in New London (Connecticut) geboren und aufgewachsen, wo es die berühmten Unterseebootrennen und Fleischbrötchen, die sogenannten Grinders gibt. Der ganze Lehrkörper atmete auf als Bob 1969 das Gymnasium verließ.

Bob ging zunächst zur Clark University und Winter Camp in Massachusetts. Er hat eine ganze Reihe verschiedener Fächer studiert und promovierte in Clark mit Auszeichnung (magna cum laude) 1974. Er bestand das Staatsexamen in Mathematik mit Erziehung als Nebenfach.

Derart auf das berufliche Leben vorbereitet und ausgerüstet begann Bob eine Tätigkeit als Mathematiklehrer in einer Privatschule für verhaltensgestörte Heranwachsende. Nach drei Jahren nervenaufreibenden Arbeitens entschloß sich Bob, seine Koffer (beide) zu packen und weiterzugehen. Nach einigem Hin und Her fand er in Boston Arbeit als Töpfer. Ein Topf brachte ihm insgesamt einen halben Dollar, und es war für ihn nicht einfach, die Miete zu bezahlen. Unsere Geschichte nimmt eine Wende, als Bob eine Arbeitsstelle als Computerprogrammierer in einer größeren Bank in der Nähe von Boston findet. Daß er noch nie an einem Computer gesessen hatte, machte nicht viel aus. In einem achtwöchigen Lehrgang vermittelte ihm die Bank die Grundlagen des Programmierens in COBOL. Bob war nun ein richtiger « Programmierer » - seine Berufsbezeichnung hieß so, und so mußte es auch wohl sein.

Gott sei Dank für uns (und The Perfect General) lernte Bob schnell und schaffte es auch das benötigte Wissen selber auszugraben - und vielleicht ist aus ihm doch noch ein richtiger Programmierer geworden ? Es gab für ihn aber dennoch ein paar Probleme. Erstens konnte er sich nie dafür entscheiden, mit welchen Teilen des Anzugs er sich bekleiden sollte. Er konnte in Boston auch keine guten Tacos finden. Dies alles kombiniert mit eingeborener Wanderlust und einem ungeheurem Vergnügen am Skifahren brachte unseren Helden nach Denver (Colorado). Hier setzte er seinen beruflichen Aufstieg fort und arbeitete in einer Reihe von Organisationen als Anwendungs- und Systemprogrammierer. Computer waren damals natürlich Zentrale Rechner und unterstanden der EDV-Abteilung. Aber er konnte von nun an seine Rechnungen bezahlen.

Bob entdeckte die PC's (Heimcomputer) um 1982. Hier gab es ein Werkzeug fast so stark wie die Zentralen Rechner, aber ohne die bürokratische Abteilung, die

ihren Gebrauch überwachte! Damit konnte man seinen Spaß haben! Spiel damit! Tu nichts, wenn Du willst! Keine Macht für niemand!

Als er 1987 für Amiga ein Benutzerprogramm auf den Markt brachte (saf-T-net), das dem Aufbewahren der Daten von Festplatten diente, bestand Bob seine Feuertaufe in der kommerziellen Softwareentwicklung. Auch wenn sich damit nicht so ungeheuer viel Geld verdienen ließ, es war eine tolle Sache. Bob machte dann Bekanntschaft mit Mark Baldwin und vereinbarungsgemäß schuf er für das so erfolgreiche Spiel EMPIRE eine Version für Amigacomputer.

Nach all diesen Erfahrungen entschloß sich Bob, ganz in die Entwicklung von Software für Personalcomputer einzusteigen und gab seinen wirklichen Beruf auf. 1990 gründeten Mark und Bob gemeinsam die « White Wolf Productions ». Einigkeit macht stark!! The Perfect General ist das erste Produkt dieser Zusammenarbeit und sicher nicht das letzte.

Bruce Williams Zaccagnino

Irgendwann im letzten Jahrhundert geboren, hat Bruce Spiele der « dritten Generation » schon seit undenklichen Zeiten erfunden und gespielt. Bruce wurde in New Jersey entworfen, d.h. zur Welt gebracht und ist dort auch aufgewachsen. Er ist dort immer noch zu Hause. (Wie gut es einem d a geht...).

Er ging zum Rutgers U. und Rider College und arbeitete nur so nebenbei. Auf der Suche nach dem Sinn des Lebens verschlang er den größten Teil der Weltliteratur (er war damals um die zwanzig). Nachdem er inzwischen, wie er glaubt, den Sinn des Lebens gefunden hat (Kunst und harte Arbeit), begann Bruce mit dem Bau der größten Modelleisenbahn der Welt, die jetzt beinahe fertiggestellt ist. Über 80 000 Leute kamen zur jährlichen Besichtigung. (Die Eintrittsgelder kommen den örtlichen Wohlfahrtsverbänden zugute). Es folgt eine kurze Beschreibung der Ausmaße: 81 Mann sind zur Bedienung nötig. Schienenlänge 400 m. Über 1000 Weichen. Es hat die Größe eines Fußballfeldes mit fünfzehn Vorbergen, es gibt über 400 Brücken von denen einige 6 m lang und 1,80 m hoch sind. Spurweite H O.

Seine Spielleidenschaft ist die Modelleisenbahn. Von daher ist er schon lange mit Spielen vertraut. Dies und seine Bekanntschaft (1985) mit der Welt der Computerspiele fiel zusammen mit den jüngsten Verbesserungen der PC in Graphik und Schnittstellen. Sie beflügelten seine Begeisterung, und er setzte einige seiner Ideen mit Hilfe des Computers um. Dadurch wurde die Entwicklung von « Der letzte Admiral » (The Lost Admiral) und The Perfect General erst möglich.

Bruce Williams Z. ist auch ein Konzertmusiker. Er gibt auf einer Theaterpfeiforgel Konzerte und hat mehrere Aufnahmen gemacht, die auch erfolgreich in den ganzen Vereinigten Staaten verkauft wurden. Er besitzt eine Theaterpfeiforgel mit 5 Manualen und 39 Registern mit der er die meisten Aufnahmen gemacht hat.

Die Frau von Bruce, Jean, glaubt fest daran, daß jede Nacht das Sandmännlein erscheint, und ihm neue Ideen und Pläne für die Eisenbahn, seine Musik und die Spiele eingibt. Bruce streitet das ab.

O.K., und falls Sie immer noch an dieser endlosen Geschichte interessiert sind: Bruce Williams lebt immer noch in New Jersey, übt für weitere Aufnahmen die Orgel, arbeitet an der Miniatureisenbahn, entwirft und veröffentlicht Computerspiele ausgezeichneter Qualität.

Ursprünglicher Spielentwurf: Bruce Williams Zaccagnino

Entworfen von: Mark Baldwin, Bob Rakosky und Bruce Williams Zaccagnino

Programmiert von: Mark Baldwin und Bob Rakosky

Künstlerische Ausführung: Stuart Compton, Mark Baldwin, Bob Rakosky und Don Rinker.

Musik: Bruce Williams Zaccagnino

Klang: Bob Rakosky

Einband: Pierre Boutavant

Schriftsatz: Atelier Alfortville

Koordination der Spieltests: Steve Cohen

Qualitätskontrolle: Bruce Newrock, Bruce Lull, Steve Cohen

Unsere verehrte und immer noch begeisterte Gruppe von Spieltestern: Bill Baldwin, Eric Dybsand, Don Rinker, Nelson Ingersoll, Peter Smith, Steve Cohen, Chuck McEwen, Henry Sakos, Marshal Newrock, Bruce Lull, Ken Swarti, Pat Early, Bill Sarubi, Vance Adams, Jim Archer, Tom Anson, Jack Earley, Trevor Sorensen.

5044982

DEUTSCH

